

The logo for N-GAGE QD. The 'N' is red, and the 'GAGE' is white. The 'QD' is in a stylized orange font. The background features a large, dark, circular pattern of concentric squares that create a tunnel-like effect.

N·GAGE QD

A series of horizontal lines in white, orange, and yellow that run across the page, with some lines curving upwards on the right side.

INSTRUKCJA OBSŁUGI

NOKIA

CE 168

DEKLARACJA ZGODNOŚCI: My, NOKIA CORPORATION z pełną odpowiedzialnością oświadczamy, że produkt RH-29 spełnia wszystkie wymogi ujęte w klauzulach dokumentu Council Directive: 1999/5/EC. Kopię 'Deklaracji zgodności' znajdziesz pod adresem http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity

Copyright © Nokia 2004.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Powielanie, przekazywanie, dystrybucja oraz przechowywanie elektronicznej kopii części lub całości tego dokumentu w jakiegokolwiek formie bez uprzedniej pisemnej zgody firmy Nokia są zabronione.

Nokia, Nokia Connecting People, N-Gage i N-Gage QD są zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Nokia Corporation. Inne nazwy produktów i firm wymienione w niniejszym dokumencie mogą być znakami towarowymi lub nazwami handlowymi ich właścicieli.

Sygnal dźwiękowy o nazwie Nokia tune jest znakiem towarowym Nokia Corporation.

symbian

Produkt ten zawiera oprogramowanie licencjonowane przez firmę Symbian Ltd © 1998-2004. Symbian i Symbian OS są znakami towarowymi firmy Symbian Ltd.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

Bluetooth jest zarejestrowanym znakiem towarowym firmy Bluetooth SIG, Inc.

Stac Z, LZS Z, S1996, Stac, Inc., S1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Hifn Z, LZS Z, S1988-98, Hifn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components S 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. (www.intuwave.com)

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright S 1997-2004. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Firma Nokia promuje politykę nieustannego rozwoju. Firma Nokia zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian i usprawnień we wszelkich produktach opisanych w tym dokumencie bez uprzedniego powiadomienia.

W żadnych okolicznościach firma Nokia nie ponosi odpowiedzialności za jakąkolwiek utratę danych lub zysków czy też za wszelkie szczególne, przypadkowe, wynikowe lub pośrednie szkody spowodowane w dowolny sposób.

Zawartość tego dokumentu przedstawiona jest „tak jak jest – as is”. Nie udziela się jakichkolwiek gwarancji, zarówno wyraźnych jak i dorozumianych, włączając w to, lecz nie ograniczając tego do, jakiegokolwiek dorozumianych gwarancji użyteczności handlowej lub przydatności do określonego celu, chyba że takowe wymagane są przez przepisy prawa. Firma Nokia zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w tym dokumencie lub wycofania go w dowolnym czasie bez uprzedniego powiadomienia.

Dostępność poszczególnych produktów może się różnić w zależności od regionu. Szczegóły można uzyskać u najbliższego sprzedawcy firmy Nokia.

Kontrola eksportowa

Produkt ten zawiera w sobie elementy i technologię, i (lub) oprogramowanie wyeksportowane z USA zgodnie z obowiązującymi w tym kraju przepisami. Nieprzestrzeganie tych przepisów podlega przewidzianym w prawie karom.

9311168

Wydanie 2. PL

Spis treści

DLA WŁASNEGO BEZPIECZEŃSTWA..... 7

Pierwsze kroki..... 10

Instalowanie karty SIM i baterii..... 10

Ładowanie baterii..... 12

Włączanie konsoli do gier 12

Klawisze i części 13

Informacje o wyświetlaczu 14

Blokada klawiatury..... 14

Instalowanie karty pamięci lub karty z grami..... 14

Wymywanie karty pamięci 15

Rozpoczynanie gry 16

Oszczędzanie energii w czasie gry..... 16

Rozpoczynanie gry dla wielu graczy..... 16

Menedżer gier – zarządzanie danymi gier..... 17

Archiwizowanie i przywracanie związanych

z grą danych..... 17

Starter do N-Gage Arena 18

Przed użyciem startera do N-Gage Arena 18

Nawiązywanie połączeń z N-Gage Arena..... 18

Rejestracja i logowanie 19

Uaktualnianie startera do N-Gage Arena 19

Pomoc 19

Praktyczne wskazówki..... 20

Parę słów o konsoli do gier 21

Dostosowywanie konsoli do gier 21

Skróty w trybie gotowości..... 22

Najważniejsze wskaźniki wyświetlane

w trybie gotowości 22

Dysponowanie pamięcią..... 23

Sprawdzanie ilości zajętej pamięci..... 24

Zwalnianie pamięci..... 24

Narzędzie Karta pamięci 24

Formatowanie karty pamięci..... 25

Kopie zapasowe i przywracanie danych 25

Blokowanie karty pamięci 26

Regulacja głośności 26

Telefon 27

Nawiązywanie połączeń 27

Proste wybieranie numeru telefonu..... 28

Połączenia konferencyjne (usługa sieciowa) 28

Odbiór i odrzucanie połączeń 29

Połączenia oczekujące (usługa sieciowa)..... 29

Opcje dostępne w trakcie rozmowy

telefonicznej 29

Przekazywanie połączeń (usługa sieciowa)..... 30

Rejestr — spis połączeń i rejestr ogólny.....	30
Spis ostatnich połączeń	31
Czas połączeń	31
Koszty połączeń (usługa sieciowa)	31
Licznik GPRS.....	32
Przeglądanie rejestru ogólnego	33
Ustawienia rejestru	33
Katalog SIM i inne usługi SIM	34
Ustawienia.....	35
Zmiana ustawień	35
Ustawienia urządzenia.....	35
Ogólne.....	35
Tryb gotowości	36
Wyświetlacz	36
Ustawienia rozmów	36
Ustawienia połączeń	38
Informacje o transmisjach danych	
i punktach dostępu	38
Tworzenie punktu dostępu.....	39
Punkty dostępu.....	39
GPRS.....	42
Transmisja danych.....	42
Data i godzina	43
Zabezpieczen.	43
Urząd. i karta SIM	43
Certyfikaty	45

Zakaz łącz. (usługa sieciowa).....	47
Sieć.....	47
Ustawienia akcesoriów.....	48

Kontakty (spis telefonów)49

Zapisywanie opisów i numerów	
— tworzenie i edycja kart kontaktowych	49
Kopiowanie kontaktów między kartą SIM	
i pamięcią urządzenia.....	50
Przypisywanie dźwięku dzwonka karcie	
kontaktowej lub grupie kontaktów	50
Głosowe wybieranie numerów	51
Dodawanie znaku głosowego do numeru	
telefonu.....	51
Głosowe wybieranie numerów	51
Tworzenie grup kontaktów	52
Usuwanie członków z grupy.....	52

Zdjęcia53

Przeglądanie zdjęć.....	53
Zrzut ekranu	54
Zmiana ustawień aplikacji Zrzut ekranu	54
Odtwarzacz wideo	55
Odbieranie pliku wideo w wiadomości	55

Wiadomości 56

Wpisywanie tekstu	57
Tradycyjna metoda wpisywania tekstu	57
Słownikowa metoda wpisywania tekstu	
— opcja Słownik	58
Kopiowanie tekstu do schowka	60
Pisanie i wysyłanie wiadomości	60
Wymagane ustawienia wiadomości	
multimedialnych	62
Wymagane ustawienia wiadomości e-mail	63
Skrzynka odbiorcza — odbiór wiadomości	63
Odbieranie obiektów multimedialnych	63
Odbieranie logo, dźwięków, wizytówek,	
pozycji kalendarza i ustawień	64
Odbieranie wiadomości usług	65
Moje foldery	65
Skrzynka pocztowa	65
Otwieranie skrzynki pocztowej	65
Pobieranie wiadomości e-mail ze skrzynki	
pocztowej	66
Usuwanie wiadomości e-mail	67
Rozłączanie się ze skrzynką pocztową	68
Skrzynka nadawcza — wiadomości czekające	
na wysłanie	68
Przeglądanie wiadomości na karcie SIM	69
Wiadomości sieciowe (usługa sieciowa)	69
Edytor Zlecenie usługi	69

Ustawienia wiadomości	70
Ustawienia wiadomości tekstowych	70
Ustawienia wiadomości multimedialnych	71
Ustawienia wiadomości e-mail	73
Ustawienia wiadomości usług	74
Ustawienia wiadomości sieciowych	
(usługa sieciowa)	74
Ustawienia folderu Inne	75

Profile 76

Zmiana profilu	76
Dostosowywanie profili	77

Kalendarz i Zadania 79

Tworzenie pozycji kalendarza	79
Widoki kalendarza	80
Lista Zadania	81

Dodatki 82

Kalkulator	82
Kompozytor	82
Konwerter — przeliczanie miar	83
Określanie waluty bazowej i kursów wymiany	84
Notatki	85
Zegar	85
Ustawianie alarmu	85
Dyktafon	86

Idź do	86
Dodawanie skrótów	86

Przeglądarka87

Jak korzystać z usług sieciowych	
– czynności podstawowe	87
Odbiór ustawień w wiadomości tekstowej.....	87
Ręczne wprowadzanie ustawień	88
Widok Zakładki.....	88
Nawiązywanie połączeń.....	88
Zabezpieczenia połączeń.....	89
Przeglądanie.....	89
Kończenie połączenia	90
Usuwanie zawartości pamięci cache	90
Ustawienia przeglądarki.....	90

Aplikacje i Menedżer.....92

Uwagi dotyczące instalowania aplikacji i	
oprogramowania.....	92
Aplikacje (Java™)	93
Instalowanie aplikacji.....	93
Główny widok folderu Aplikacje.....	93
Ustawienia aplikacji.....	94

Menedżer – instalowanie i usuwanie	
oprogramowania	94
Instalowanie oprogramowania.....	95
Usuwanie oprogramowania.....	96

Komunikacja.....97

Połączenia Bluetooth	97
Ustawienia Bluetooth	98
Wysyłanie danych przez Bluetooth.....	98
Urządzenia uwierzytelnione.....	99
Odbieranie danych przez Bluetooth.....	100
Wyłączanie funkcji Bluetooth.....	100
Łączenie się z komputerem poprzez Bluetooth	101
Korzystanie z dysku CD-ROM	101

Informacje o bateriach..... 102

Ładowanie i rozładowywanie baterii	102
--	-----

EKSPLOATACJA I KONSERWACJA..... 102

DODATKOWE INFORMACJE

O BEZPIECZEŃSTWIE 103

Skorowidz 108

DLA WŁASNEGO BEZPIECZEŃSTWA

Zapoznaj się uważnie z poniższymi skróconymi wskazówkami. Nieprzestrzeganie tych wskazówek może być niebezpieczne lub niezgodne z prawem. Więcej informacji uzyskasz, zapoznając się z pełną instrukcją użytkownika.



NIE RYZYKUJ Nie włączaj urządzenia w miejscach, w których zabrania się korzystać z telefonów komórkowych lub tam gdzie może on spowodować zakłócenia lub inne zagrożenia.



NAJWAŻNIEJSZE JEST BEZPIECZEŃSTWO W RUCHU DROGOWYM Stosuj się do wszystkich lokalnie obowiązujących przepisów. Prowadząc samochód, nie zajmuj rąk niczym innym. W trakcie jazdy miej przede wszystkim na uwadze bezpieczeństwo na drodze.



ZAKŁÓCENIA Wszystkie urządzenia bezprzewodowe mogą być podatne na zakłócenia, które z kolei mogą wywierać wpływ na jakość połączeń.



WYŁĄCZ TELEFON, GDY ZNAJDZIESZ SIĘ NA TERENIE SZPITALA Przestrzegaj wszystkich ograniczeń. Wyłącz urządzenie w pobliżu aparatury medycznej.



WYŁĄCZ URZĄDZENIE, GDY ZNAJDZIESZ SIĘ W SAMOLOCIE Przestrzegaj wszystkich ograniczeń. Urządzenia bezprzewodowe mogą być źródłem zakłóceń w samolocie.



WYŁĄCZ URZĄDZENIE, GDY TANKUJESZ PALIWO Nie korzystaj z urządzenia na stacjach benzynowych. Nie używaj go w pobliżu składów paliw lub chemikaliów.



WYŁĄCZ URZĄDZENIE W REJONIE PRZEPROWADZANIA WYBUCHÓW Przestrzegaj wszystkich ograniczeń. Nie korzystaj z urządzenia w rejonie odpalania ładunków wybuchowych.



UŻYWAJ URZĄDZENIA Z ROZWAGĄ Urządzenia używaj w używaj w normalnej pozycji i zgodnie z jego dokumentacją. Nie dotykaj anteny bez potrzeby.



PROFESJONALNY SERWIS Instalować i naprawiać ten produkt może wyłącznie wykwalifikowany personel.



BATERIE I AKCESORIA Używaj jedynie zatwierdzonych do użytku baterii i akcesoriów. Nie podłączaj niekompatybilnych produktów.



WODOODPORNOŚĆ To urządzenie nie jest wodoodporne. Chroń je przed wilgocią.





KOPIE ZAPASOWE Pamiętaj o robieniu zapasowych kopii ważnych informacji lub prowadź ich pisemny zapis.



PODŁĄCZANIE INNYCH URZĄDZEŃ Zanim podłączysz dodatkowe urządzenie, zapoznaj się z instrukcją jego obsługi i przepisami bezpieczeństwa. Nie podłączaj niekompatybilnych produktów.



TELEFONY ALARMOWE Upewnij się, że funkcja telefonu w urządzeniu jest włączona i że telefon ma kontakt z siecią komórkową. Naciśnij  tyle razy, ile potrzeba, aby usunąć z wyświetlacza wszystkie wprowadzone znaki i powrócić do ekranu startowego. Wprowadź numer alarmowy i naciśnij  . Podaj miejsce pobytu. Nie przerywaj połączenia, dopóki nie otrzymasz na to zgody.

KILKA SŁÓW O URZĄDZENIU

Opisane w tej instrukcji urządzenie bezprzewodowe zostało zatwierdzone do użytku w sieciach EGSM 900 i GSM 1800. Aby uzyskać więcej informacji o sieciach komórkowych, skontaktuj się ze swoim usługodawcą.

Korzystając z funkcji tego urządzenia, stosuj się do wszystkich obowiązujących przepisów i szanuj prywatność oraz uzasadnione prawa innych osób.



Ostrzeżenie: wszystkie funkcje tego urządzenia, z wyjątkiem budzika, działają dopiero po jego włączeniu. Nie włączaj tego urządzenia, gdy może ono powodować zakłócenia lub inne zagrożenia.

Usługi sieciowe

Aby używać telefonu, musisz mieć dostęp do usług dostawcy usług bezprzewodowych. Działanie wielu funkcji tego urządzenia zależy od charakterystyki sieci bezprzewodowej. Dane Usługi Sieciowe mogą nie być dostępne we wszystkich sieciach, a w niektórych przypadkach dla umożliwienia korzystania z Usług Sieciowych może zaistnieć potrzeba zawarcia dodatkowej umowy z usługodawcą. Dodatkowe informacje o sposobie korzystania z Usług Sieciowych i związanych z nimi opłatach uzyskasz od usługodawcy. W niektórych sieciach mogą obowiązywać ograniczenia, które mają wpływ na

sposób korzystania z Usług Sieciowych. Niektóre sieci mogą na przykład nie udostępniać pewnych usług lub specyficznych dla danego języka znaków.

Usługodawca może zablokować pewne funkcje lub uniemożliwić ich włączenie w urządzeniu. Takie funkcje nie będą wówczas dostępne w menu urządzenia. Aby uzyskać więcej informacji o szyfrowaniu skontaktuj się z usługodawcą.

Akcesoria, baterie i ładowarki

Zanim użyjesz jakiegś ładowarki, sprawdź nazwę i numer jej modelu. Do ładowania baterii tego urządzenia można używać ładowarki ACP-12 lub LCH-12.



Ostrzeżenie: korzystaj wyłącznie z baterii, ładowarek i innych akcesoriów zatwierdzonych przez firmę Nokia do użytku z tym właśnie modelem urządzenia. Stosowanie akcesoriów innego typu unieważni gwarancję, a może być nawet niebezpieczne.

Informacje o dostępności zatwierdzonych akcesoriów uzyskasz u sprzedawców. Odłączając przewód któregokolwiek z akcesoriów, chwytaj za wtyczkę – nie za przewód.

Urządzenie i jego akcesoria mogą mieć części o niewielkich rozmiarach. Należy je przechowywać w miejscu niedostępnym dla małych dzieci.

Pierwsze kroki

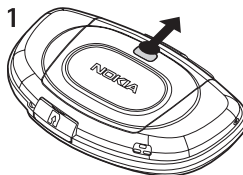
Instalowanie karty SIM i baterii



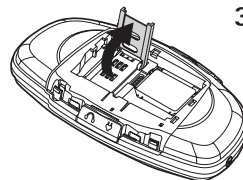
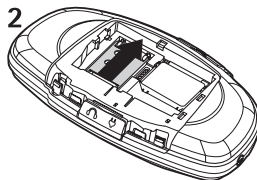
Uwaga: przed zdjęciem obudowy wyłącz zasilanie i odłącz ładowarkę oraz inne urządzenia. Korzystaj z urządzenia i przechowuj je zawsze z założonymi obudowami.

Karty SIM należy przechowywać w miejscu niedostępnym dla małych dzieci. O dostępności i sposobach korzystania z usług karty SIM poinformuje Cię dostawca karty. Może to być usługodawca, operator sieci lub inny dostawca.

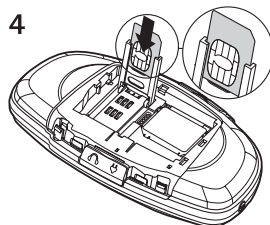
- 1 Odwróć konsolę tyłem, naciśnij przycisk zwalniający (1) i zsuń obudowę w kierunku wskazywanym przez strzałkę.



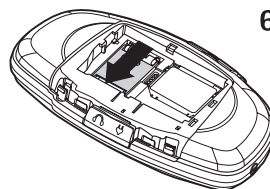
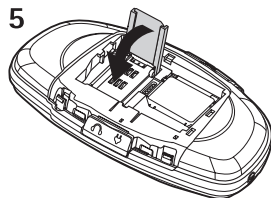
- 2 Aby odblokować uchwyt karty SIM, przesun go w kierunku wskazywanym przez strzałkę (2), a następnie otwórz (3).



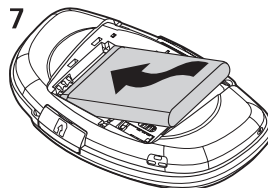
- 3 Włóż kartę SIM do jej uchwyty (4). Ścięty róg karty musi być skierowany ku górze, a jej złote złącza w stronę złączy urządzenia.



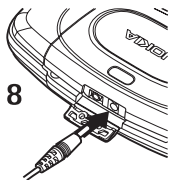
- 4 Zamknij uchwyt karty SIM (5) i zablokuj go na swoim miejscu (6).



- 5 Zainstaluj baterię (7).

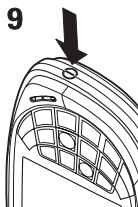


- 6 Załóż ponownie tylną obudowę.



Ładowanie baterii

- 1 Otwórz klapy oznaczone symbolem ⚡. Podłącz przewód zasilający do konsoli (8).
- 2 Ładowarkę podłącz do gniazdka sieci elektrycznej. Wskaźnik naładowania baterii zacznie się przesuwać. Podczas ładowania z konsoli można normalnie korzystać. Jeśli bateria była zupełnie rozładowana, może minąć kilka minut, zanim pojawi się wskaźnik ładowania.
- 3 Gdy bateria zostanie w pełni naładowana, wskaźnik przestanie się przesuwać. Odłącz ładowarkę: najpierw od konsoli do gier, a następnie od gniazdka sieci elektrycznej.



Włączanie konsoli do gier

- Naciśnij i przytrzymaj klawisz wyłącznika (i) (9).

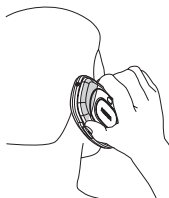
Jeśli pojawi się żądanie wprowadzenia kodu PIN, podaj ten kod (wyświetlany będzie jako ***) i naciśnij OK. Kod PIN jest zwykle dostarczany wraz z kartą SIM.

Jeśli pojawi się żądanie wprowadzenia kodu blokady, podaj ten kod (wyświetlany będzie jako *****) i naciśnij OK. Fabrycznie ustawionym kodem zabezpieczającym jest ciąg cyfr 12345. Patrz „Urządź. i karta SIM”, str. 43.









Urządzenie to ma wbudowaną antenę. **Uwaga:** tak jak w przypadku każdego innego urządzenia nadawczo-odbiorczego, nie dotykaj bez potrzeby anteny włączonego urządzenia. Dotykanie anteny niekorzystnie wpływa na jakość połączeń i może przyczyniać się do niepotrzebnego wzrostu pobieranej przez urządzenie energii. Unikanie kontaktu z anteną podczas korzystania z urządzenia pozwala w sposób optymalny wykorzystać parametry anteny i żywotność baterii.

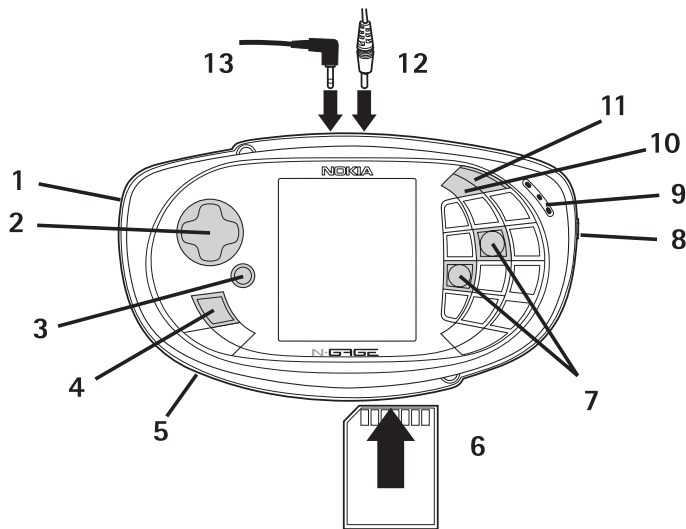


NORMALNA POZYCJA: trzymaj urządzenie z anteną skierowaną ponad ramieniem do góry.



Klawisze i części

- 1 Mikrofon jest umieszczony z boku.
- 2  Klawisz kontrolera do grania i poruszania się po menu.
- 3  Klawisz OK do wybierania, zatwierdzania i uaktywniania opcji.
- 4  Klawisz Menu otwiera menu główne.
- 5 Głośnik znajduje się na tylnej ścianie.
- 6 Gniazdo kart pamięci i kart z grami.
- 7  i  to główne klawisze do sterowania grą.
- 8  Klawisz wyłącznika jest umieszczony z boku.
- 9 Słuchawka.
- 10  Klawisz edycji otwiera listę poleceń do edycji tekstu, np. **Kopiuuj, Wytnij i Wklej**.
- 11  Klawisz usuwania tekstu i pozycji.
- 12 Złącze ładowarki.
- 13 Złącze zestawu słuchawkowego.



Ostrzeżenie: zestaw słuchawkowy może zagłuszać dźwięki z otoczenia. Nie używaj zestawu słuchawkowego, jeśli może to zagrażać bezpieczeństwu.

**Wskazówka!**

Naciśnij jednokrotnie ,
wybierz **Zablokuj**
klawiaturę i naciśnij **OK**.

Informacje o wyświetlaczu

Niewielka liczba punktów na wyświetlaczu może być pozbawiona koloru, jaśniejsza od pozostałych lub w ogóle nie być widoczna. Jest to charakterystyczna cecha tego typu wyświetlaczy. Niektóre wyświetlacze mogą zawierać stale aktywne lub też nieaktywne punkty. Jest to dopuszczalne i nie jest to uważane za wadę.

Blokada klawiatury

Blokada klawiatury zapobiega skutkom przypadkowych naciśnień klawiszy.

- **Blokowanie:** W trybie gotowości naciśnij i . O zablokowaniu klawiatury informuje wskaźnik .
- **Odblokowywanie:** Naciśnij i .

Jeśli włączone jest automatyczne uruchamianie gier, to po włożeniu do konsoli karty z grami klawiatura zostanie automatycznie odblokowana.

Przy włączonej blokadzie klawiatury można nawiązywać połączenia z zaprogramowanymi w urządzeniu numerami alarmowymi. Wprowadź numer alarmowy i naciśnij .

Instalowanie karty pamięci lub karty z grami

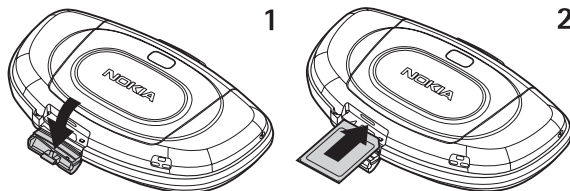
Karty pamięci i karty z grami należy przechowywać w miejscu niedostępnym dla małych dzieci.


Do współpracy z tym urządzeniem używaj tylko kompatybilnych kart multimedialnych (MMC). Inne karty pamięci, takie jak Secure Digital (SD), nie pasują do gniazda kart MMC i nie są kompatybilne z tym urządzeniem. Użycie niekompatybilnej karty pamięci może uszkodzić zarówno samą kartę, jak i urządzenie. Uszkodzeniu mogą ulec również dane zapisane na takiej karcie.

W sprzedaży dostępnych jest wiele gier N-Gage odpowiednich dla tej konsoli. Każda gra N-Gage jest dostarczana na osobnej karcie (MMC) w trybie tylko do odczytu. Dane gry, na przykład najlepsze wyniki, są zapisywane w pamięci konsoli do gier, a nie na karcie z grą N-Gage. Informacje o dostępności różnych gier uzyskasz od autoryzowanego przez firmę Nokia dostawcy gier lub znajdziesz w witrynie www.n-gage.com.pl.

Abymy uzyskać dodatkową ilość pamięci na dane, możesz dokupić kompatybilną kartę pamięci flash (MMC). Patrz „Narzędzie Karta pamięci”, str. 24.


- 1 Otwórz gniazdo kart (1).
- 2 Włóż kartę pamięci lub kartę z grą (2). Włożenie jednej z tych kart spowoduje zamknięcie wszystkich otwartych w urządzeniu aplikacji.
- 3 Zamknij gniazdo kart.



Po włożeniu karty gra jest uruchamiana automatycznie. W głównym menu, jako ostatnia pozycja, pojawia się również automatycznie ikona gry. Informacje zapisane na karcie pamięci są w poszczególnych aplikacjach oznaczone ikoną .

Wyjmowanie karty pamięci



Ważne: nigdy nie wyjmuj karty w czasie, gdy wykonywane są na niej operacje (symbol  pulsujący w prawym górnym rogu wyświetlacza). Wyjęcie karty w takim momencie może spowodować uszkodzenie samej karty pamięci, jak również urządzenia. Uszkodzeniu mogą też ulec zapisane na karcie dane.





Wskazówka! Jeśli nie chcesz, żeby gra uruchamiała się automatycznie po włożeniu jej karty, wybierz **Narzędzia** **Ustawienia** **Urządzenie** **Ogólne** i ustaw opcję **Autostart gier** na **Nie**.

**Wskazówka!**

Odwiedź witrynę www.n-gage.com.pl, aby uzyskać więcej informacji na temat dostępnych gier oraz ustawienia usług gier.

**Wskazówka!**

Aby uruchomić grę, gdy włożona jest karta z grą, w trybie gotowości naciśnij .



- 1 Naciśnij  i wybierz **Wyjmij kartę pam.** (opcja dostępna tylko wówczas, gdy włożona jest karta pamięci).
- 2 Zaczekaj na pojawienie się komunikatu *Teraz można wyjąć kartę pamięci*, po czym wyjmij kartę.

Rozpoczynanie gry

Włóż kartę z grą (patrz „[Instalowanie karty pamięci lub karty z grami](#)”, str. 14). Gra uruchomi się automatycznie i wyłączona zostanie blokada klawiatury.




Uwaga: zakończ grę przed wyjęciem karty z gry z konsoli.

Do prowadzenia gry używa się głównie klawiszy  i . W zależności od gry używane mogą być również pozostałe klawisze. Postępuj zgodnie z instrukcjami dostarczonymi wraz z grą.



Uwaga: gry wymagają sporej ilości energii, a więc przyspieszają rozładowanie baterii.

Oszczędzanie energii w czasie gry

- Aby zmniejszyć poziom jasności wyświetlacza, naciśnij  i przejdź do **Narzędzia** → **Ustawienia** → **Urządzenie** → **Wyświetlacz** → **Jasność**. Wybierz **Opcje** → **Zmień**.
- Do słuchania dźwięków gry używaj zestawu słuchawkowego.
- Wyłącz funkcję Bluetooth, jeśli z niej nie korzystasz.


Rozpoczynanie gry dla wielu graczy



W niektóre gry możesz grać z dwoma lub większą liczbą innych graczy, którzy mają kompatybilne urządzenie i tę samą grę. Gra się wówczas przez połączenie Bluetooth. Przed rozpoczęciem gry dla wielu graczy sprawdź, czy zgodne są ustawienia Bluetooth

wszystkich urządzeń. Patrz „Połączenia Bluetooth”, str. 97. O tym, jak rozpocząć grę, o jej regułach i poziomach trudności, przeczytasz w instrukcji dołączonej do gry.



Menedżer gier – zarządzanie danymi gier

Naciśnij  i wybierz **Narzędzia**→ **Men. gier**, aby zobaczyć związane z grą pliki i móc nimi zarządzać. Możesz usuwać niepotrzebne pliki, żeby zwolnić zajmowaną przez nie pamięć. Możesz też archiwizować pliki na karcie pamięci, a także przywracać je z tej karty.

- Żeby zobaczyć szczegóły pliku, takie jak jego typ i rozmiar, przejdź dożądanego pliku i wybierz **Opcje**→ **Szczegóły plików** lub naciśnij  i , żeby przeglądać szczegóły wybranego pliku.
- Żeby plik usunąć, przejdź do niego i wybierz **Opcje**→ **Usuń**.
- Aby zmienić wygląd Menedżera gier i wybrać sposób grupowania i sortowania plików, naciśnij **Opcje**→ **Ustawienia**.

Archiwizowanie i przywracanie związanych z grą danych

- Aby na karcie pamięci utworzyć kopię zapasową danych zapisanych w pamięci wewnętrznej konsoli do gier, przejdź do pliku, który chcesz skopiować, i wybierz **Opcje**→ **Zarchiwizuj**.
- Aby przywrócić do pamięci konsoli zapisane na karcie pamięci dane gry, wybierz **Opcje**→ **Przywróć z karty**. Przejdź do pliku, który chcesz przywrócić, i wybierz **Opcje**→ **Przywróć**.



Wskazówka! Związane z grami dane, na przykład najlepsze wyniki, można zapisywać na karcie pamięci, po czym kopiować je do innego kompatybilnego urządzenia.

Chronionych prawami autorskimi zdjęć, dźwięków dzwonka i innych zapisanych cyfrowo materiałów nie można kopiować, modyfikować, przysyłać ani przekazywać.


Opcje w głównym widoku Menedżera gier: **Szczegóły plików**, **Usuń**, **Zarchiwizuj**, **Przywróć z karty**, **Zaznacz/Usuń zazn.**, **Ustawienia**, **Pomoc** i **Wyjdź**.

Rodzaje plików gier:
O plikach gier – Pliki potrzebne w grze, na przykład pliki dźwiękowe.
Rozszerzenia gier – Pliki opcjonalne, na przykład dodatkowe poziomy gry.
Dane użytkownika – Pliki zapisywane w trakcie grania, na przykład najlepsze wyniki gry i zaliczone etapy.



Wskazówka! Więcej informacji o N-Gage Arena, o samych grach, działalności i pomocy technicznej znajdziesz pod adresem <http://arena.n-gage.com>.



Wskazówka! Żeby sprawdzić punkty dostępu lub zdefiniować ustawienia danego punktu dostępu, naciśnij  i wybierz **Narzędzia** → **Ustawienia** → **Połączenie** → **Punkty dostępu**.

Pliki chronione, czyli te, których nie można używać w innym urządzeniu, są w szczegółach plików oznaczone słowem **Nieprzenaszalne**. Pliki **Przenaszalne** mogą być używane w innych kompatybilnych urządzeniach.



Starter do N-Gage Arena

Starter do N-Gage Arena jest aplikacją, która otwiera dostęp do środowiska miłośników N-Gage Arena bezpośrednio z konsoli do gier. Członkowie społeczności N-Gage Arena mogą się wzajemnie komunikować, pobierać przeznaczone wyłącznie dla nich materiały, uczestniczyć w światowym rankingu, brać udział w turniejach, otrzymywać gry, dowiadywać się o nowościach i nie tylko.

Przed użyciem startera do N-Gage Arena


Żeby używać startera do N-Gage Arena, trzeba wykupić aktywować na usługę GPRS. O dostępności usługi GPRS i warunkach korzystania z niej informuje operator sieci lub usługodawca. Uwaga: połączenia GPRS i transmisje danych w tych połączeniach mogą podlegać osobnym opłatom.

Potrzebny będzie też zdefiniowany w konsoli do gier punkt dostępu do internetu (IAP). Ustawienia punktu dostępu do internetu można otrzymać w specjalnej wiadomości tekstowej, wysłanej przez operatora sieci lub usługodawcę. Ustawienia te można również wprowadzić manualnie. Bywa też, że w konsoli do gier są już ustawione przez usługodawcę punkty dostępu do internetu.

Punkt dostępu do internetu, ustawienia WAP, MMS i e-mail możesz zamówić na internetowej stronie konsoli N-Gage, pod adresem <http://support.n-gage.com/>. Zamówione ustawienia zostaną wysłane do konsoli w postaci wiadomości tekstowych. Zapisz te ustawienia zgodnie z instrukcjami podanymi w odebranych wiadomościach. Łącza do różnorodnych stron internetowych znajdziesz pod adresem <http://www.n-gage.com/select.html>.

Nawiązywanie połączeń z N-Gage Arena

Z N-Gage Arena można łączyć się na trzy sposoby:

- W swojej konsoli do gier użyj startera do N-Gage Arena. Naciśnij  i wybierz **N-Gage Arena**.
- Z użyciem kompatybilnego komputera. Odwiedź witrynę N-Gage Arena pod adresem <http://arena.n-gage.com>.
- W trakcie korzystania z gry N-Gage Arena. Z menu gier wybierz **N-Gage Arena**.

Starter do N-Gage Arena i witryna internetowa pozwalają korzystać ze wszystkich funkcji i działań dostępnych w środowisku N-Gage Arena. Menu gier otwierają dostęp do funkcji i materiałów specyficznych dla uruchomionej aktualnie gry.

Rejestracja i logowanie

Żeby korzystać z funkcji i brać udział w działalności N-Gage Arena, trzeba się zarejestrować jako członek społeczności N-Gage Arena. Zarejestrować się i utworzyć konto logowania można albo z komputera połączonego z witryną, albo z konsoli do gier, używając w tym celu startera do N-Gage Arena. W trakcie rejestracji trzeba będzie wybrać swoją nazwę użytkownika i hasło. Po rejestracji dane te (nazwa użytkownika i hasło) będą potrzebne przy logowaniu się w N-Gage Arena.

Uaktualnianie startera do N-Gage Arena

Uaktualnienia startera do N-Gage Arena będą udostępniane w regularnych odstępach czasu. Przy każdym połączeniu konsoli do gier z usługą N-Gage Arena ta aplikacja sama sprawdzi, czy są już dostępne jej uaktualnienia. Jeśli uaktualnienie zostanie znalezione, pojawi się pytanie, czy chcesz je pobrać, czy nie. Niektóre uaktualnienia startera do N-Gage Arena są niezbędne, a inne opcjonalne.



Uwaga: jeśli nie pobierze się niezbędnego uaktualnienia, dalsze korzystanie ze startera do N-Gage Arena będzie niemożliwe.



Rysunek 1 Funkcja Pomoc w urządzeniu.



Rysunek 2 Przełączanie aplikacji.



Pomoc

Konsola do gier oferuje funkcję pomocy, do której dostęp możesz uzyskać w dowolnej aplikacji, wybierając **Opcje**→ **Pomoc**.



Przykład: aby przejrzeć instrukcje tworzenia karty kontaktowej, zacznij tworzyć taką kartę i wybierz **Opcje** **Pomoc**. Naciśnij i przytrzymaj , żeby przełączyć się z czytanego tekstu pomocy na otwartą i działającą w tle aplikację (lub odwrotnie). Ten sam temat pomocy otworzysz, gdy naciśniesz i przejdziesz do **Dodatki** **Pomoc** **Kontakty** **Tworzenie kart kontaktowych**.

Praktyczne wskazówki

- Aby przełączyć się między otwartymi aplikacjami, naciśnij i przytrzymaj . Patrz rys. 2.



Uwaga: gdy zaczyna brakować pamięci, konsola do gier może sama zamknąć niektóre aplikacje. Przed zamknięciem aplikacji konsola do gier zapisuje wszystkie niezapisane dane.

- Aby zaznaczyć pozycję, wskaż ją i jednocześnie naciśnij oraz .
- Aby zaznaczyć więcej pozycji, naciśnij i przytrzymaj oraz jednocześnie naciśnij lub . Obok zaznaczonej pozycji pojawi się znaczek kontrolny. Aby zakończyć zaznaczanie, przestań przewijać klawiszem i zwolnij klawisz . Po zaznaczeniu wszystkich żądanych pozycji możesz je przenieść lub usunąć.
- W niektórych sytuacjach po naciśnięciu klawisza pojawia się skrócona lista opcji, zawierająca najważniejsze polecenia dostępne w danym widoku.

Parę słów o konsoli do gier








Dostosowywanie konsoli do gier

- Aby zmienić zdjęcie wyświetlane jako tło w trybie gotowości, przejdź do **Narzędzia**→ **Ustawienia**→ **Urządzenie**→ **Tryb gotowości**→ **Tapeta** i wybierz **Tak**. Patrz rys. 3.
- Aby zmienić stosowany w konsoli do gier schemat kolorów, przejdź do **Narzędzia**→ **Ustawienia**→ **Urządzenie**→ **Wyświetlacz**→ **Paleta kolorów**.
- Aby zmienić skróty przypisane klawiszom wyboru w trybie gotowości, przejdź do **Narzędzia**→ **Ustawienia**→ **Urządzenie**→ **Tryb gotowości**→ **Lewy klawisz wyboru** lub **Prawy klawisz wyb.** Patrz rys. 3.
- Aby zmienić zegar wyświetlany w trybie gotowości, przejdź do **Narzędzia**→ **Ustawienia**→ **Ustawienia daty i godz.**→ **Typ zegara**→ **Analogowy** lub **Cyfrowy**.
- Aby zmienić powitanie, zdjęcie lub animację, przejdź do **Narzędzia**→ **Ustawienia**→ **Urządzenie**→ **Ogólne**→ **Powitanie lub logo**.
- Aby zmienić wygaszacz ekranu, przejdź do **Narzędzia**→ **Ustawienia**→ **Urządzenie**→ **Wyświetlacz**→ **Wygaszacz ekranu**.
- Aby zmienić dźwięki dzwonka i dźwięki klawiszy, przejdź do **Narzędzia**→ **Profile**. Gdy wybrany jest profil **Ogólny**, zamiast jego nazwy na pasku nawigacji widoczna będzie aktualna data. Patrz „**Profile**”, str. 76.
- Aby przypisać przyjacielowi osobny dźwięk dzwonka, przejdź do **Kontakty**. Patrz strona 50.
- Aby zmienić układ menu głównego, w menu głównym wybierz **Opcje**→ **Przenieś**, **Przenieś do folderu** lub **Nowy folder**. Rzadziej używane aplikacje możesz przenieść do folderów, a te, z których korzystasz częściej, umieścić w menu głównym.





Rysunek 3 Tryb gotowości.


Skróty w trybie gotowości


- Aby przełączyć się między otwartymi aplikacjami, naciśnij i przytrzymaj .
- Aby zmienić profil, naciśnij  i wybierz profil.
- Aby zablokować klawiaturę, naciśnij  i .
- Aby uruchomić grę, gdy włożona jest karta z grą, naciśnij .
- Aby otworzyć listę ostatnio wybieranych numerów, naciśnij .
- Aby nawiązać połączenie z internetem, naciśnij i przytrzymaj . Patrz „Jak korzystać z usług sieciowych – czynności podstawowe”, str. 87.

Najważniejsze wskaźniki wyświetlane w trybie gotowości

 – Odebrano jedną lub kilka wiadomości w skrzynce odbiorczej aplikacji Wiadomości.

 – Odebrano jedną lub kilka wiadomości głosowych. Patrz „Łączenie się z pocztą głosową (usługa sieciowa)”, str. 27.


 – W skrzynce nadawczej znajdują się wiadomości czekające na wysłanie. Patrz strona 68.


 – Widoczny, gdy opcja **Sygn. nadejścia poł.** jest ustawiona na **Milczy**, a opcja **Sygnal odbioru wiad.** na **Wyłącz**. Patrz „Profile”, str. 76.



 – Klawiatura konsoli do gier jest zablokowana. Patrz „Blokada klawiatury”, str. 14.

 – Włączony jest alarm. Patrz „Zegar”, str. 85.

 – Połączenia można nawiązywać tylko poprzez linię 2 (usługa sieciowa).

 – Wszystkie połączenia z konsolą do gier są przekazywane na inny numer. Przy dwóch liniach telefonicznych wskaźnikiem przekazywania pierwszej jest **1**, a drugiej – **2**. Patrz „Linia w użyciu (usługa sieciowa)”, str. 37.

 – Trwa operacja odczytu lub zapisu dotycząca karty pamięci.

 lub  – Do urządzenia podłączony jest zestaw słuchawkowy lub pętla indukcyjna.

- D** – Aktywna jest transmisja danych. **D*** – Aktywna jest szybka transmisja danych.
- G** – Widoczny zamiast wskaźnika mocy sygnału (wyświetlanego w trybie gotowości w lewym górnym rogu), gdy aktywne jest połączenie GPRS. Patrz „GPRS”, str. 42.
- X** – Widoczny, gdy połączenie GPRS jest zawieszone, na przykład na czas połączenia głosowego.
- F** – Aktywna jest transmisja faksów.
- ⌘** – Funkcja Bluetooth jest aktywna. W czasie transmisji danych przez Bluetooth widoczny jest symbol (⌘). Patrz „Połączenia Bluetooth”, str. 97.

Dysponowanie pamięcią

Wiele funkcji konsoli do gier korzysta z pamięci do przechowywania danych. Funkcje te to między innymi: gry, kontakty, wiadomości, zdjęcia i dźwięki dzwonka, notatki kalendarza i listy zadań, dokumenty i pobrane aplikacje. Dostępna ilość wolnej pamięci zależy od ilości danych zapisanych już w pamięci konsoli do gier.

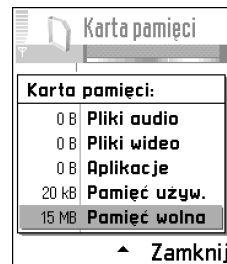
Dodatkową ilość pamięci można uzyskać, używając kart pamięci. Umożliwiają one wielokrotny zapis, a więc możesz usuwać z nich dane i zapisywać kolejne. Gdy zaczyna brakować pamięci w konsoli do gier, część plików możesz przenieść właśnie na kartę pamięci.



Uwaga: nie można zapisać żadnych danych na kartach z gramami, ponieważ są one przeznaczone wyłącznie do odczytu. Karty z gramami zawierają dane, których nie można nadpisać.

Sprawdzanie ilości zajętej pamięci

Aby wyświetlić informacje o rodzajach danych przechowywanych w konsoli do gier oraz pamięci zajmowanej przez poszczególne grupy danych, przejdź do **Narzędzia** → **Menedżer**



*Rysunek 4
Wykorzystanie pamięci
na karcie.*

Opcje dostępne w widoku karty pamięci: **Zrób kop. pam. urz.**, **Przywróć z karty**, **Format. kartę pam.**, **Nazwa karty pam.**, **Przypisz hasło**, **Zmień hasło**, **Usuń hasło**, **Odblokuj kartę pam.**, **Przegląd pamięci**, **Pomoc** i **Wyjdź**.

i wybierz **Opcje**→ **Przegląd pamięci**→ **Pamięć telefonu**. Przejdź do pozycji **Pam. wolna**, aby zobaczyć ilość wolnej pamięci dostępnej w konsoli do gier.

Jeśli do konsoli do gier włożona jest karta pamięci, przejdź do **Narzędzia**→ **Pamięć** i wybierz **Opcje**→ **Przegląd pamięci**, aby zobaczyć ilość zajętej oraz wolnej pamięci na karcie.

Zwalnianie pamięci


Duża liczba przechowywanych gier lub zdjęć może zapełnić pamięć i spowodować wyświetlenie ostrzeżenia. Aby zwolnić pamięć, przenieś niektóre gry, zdjęcia lub inne pozycje na kartę pamięci. Możesz również usunąć takie pozycje, jak informacje o kontaktach, notatki kalendarza, stan liczników czasu i kosztów połączeń, wyniki gier lub dowolne inne dane, których już nie potrzebujesz. Dane te usuwaj po przejściu do odpowiedniej aplikacji.

Inne elementy, które możesz usunąć w celu zwolnienia pamięci:

- zainstalowane i niepotrzebne już gry
- wiadomości z folderów Sk. odbiorcza, Robocze i Wysłane (aplikacja Wiadomości)
- pobrane wiadomości e-mail zapisane w pamięci konsoli do gier
- zapisane strony XHTML lub WML oraz zdjęcia z menu Zdjęcia




Narzędzie Karta pamięci

Naciśnij  i wybierz **Narzędzia**→ **Pamięć**. Na karcie pamięci możesz przechowywać na przykład pobrane gry i aplikacje. Możesz na niej tworzyć również kopie zapasowe informacji zapisanych w pamięci konsoli do gier, które można później przywracać. Patrz „Instalowanie karty pamięci lub karty z grami”, str. 14 oraz „Wyjmowanie karty pamięci”, str. 15.

Kartę pamięci należy przechowywać w miejscu niedostępnym dla małych dzieci.



Ważne: nigdy nie wyjmuj karty w czasie, gdy wykonywane są na niej operacje (symbol  pulsujący w prawym górnym rogu wyświetlacza). Wyjęcie karty w takim momencie może spowodować uszkodzenie samej karty pamięci, jak również urządzenia. Uszkodzeniu mogą też ulec zapisane na karcie dane.

Do współpracy z tym urządzeniem używaj tylko kompatybilnych kart multimedialnych (MMC). Inne karty pamięci, takie jak Secure Digital (SD), nie pasują do gniazda kart MMC i nie są kompatybilne z tym urządzeniem. Użycie niekompatybilnej karty pamięci może uszkodzić zarówno samą kartę, jak i urządzenie. Uszkodzeniu mogą ulec również dane zapisane na takiej karcie.

Formatowanie karty pamięci



Ważne: przy formatowaniu karty pamięci usuwane są z niej wszystkie dane.

Niektóre karty pamięci dostarczane są już po fabrycznym procesie formatowania, natomiast inne mogą wymagać formatowania. Zapytaj sprzedawcę, czy przed użyciem karty pamięci konieczne będzie jej sformatowanie.

- Wybierz **Opcje**→**Format. kartę pam.** Wybierz **Tak**, aby potwierdzić swoją decyzję. Po zakończeniu formatowania wprowadź nazwę karty pamięci i naciśnij **OK**.



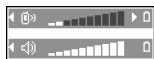
Wskazówka! Aby zmienić nazwę karty pamięci, przejdź do widoku karty pamięci i wybierz **Opcje**→**Nazwa karty pam.**

Kopie zapasowe i przywracanie danych

- Aby utworzyć na karcie pamięci kopię zapasową informacji zapisanych w pamięci konsoli do gier, wybierz **Opcje**→**Zrób kop. pam. urz.**
- Aby przywrócić do pamięci konsoli do gier informacje z karty pamięci, wybierz **Opcje**→**Przywróć z karty.**

Blokowanie karty pamięci

Możesz ustawić hasło, które uniemożliwi osobom postronnym korzystanie z karty pamięci.



Rysunek 5 Używany tryb głośnika widoczny na pasku nawigacji.

Hasło takie jest zapisane w pamięci konsoli do gier, dlatego nie musisz go wpisywać ponownie, jeśli korzystasz z karty pamięci w tym samym urządzeniu. Jeśli zechcesz użyć karty pamięci w innej konsoli do gier, na jej wyświetlaczu pojawi się żądanie podania hasła.

- Wybierz **Opcje**→ **Przypisz hasło, Zmień hasło** lub **Usuń hasło**. W każdej z tych opcji konieczne będzie podanie hasła (maks. 8 znaków) i jego potwierdzenie.





Uwaga: jeśli usuniesz hasło, karta pamięci zostanie odblokowana i będzie można z niej korzystać w każdym urządzeniu bez podawania hasła.

Odblokowywanie karty pamięci

Jeśli do konsoli do gier włożysz inną zabezpieczoną hasłem kartę pamięci, pojawi się żądanie podania hasła tej karty.

- Aby odblokować kartę, wybierz **Opcje**→ **Odblokuj kartę pam.**

Regulacja głośności

W trakcie rozmowy telefonicznej lub słuchania muzyki naciśnij  albo , aby odpowiednio zwiększyć lub zmniejszyć poziom głośności.

Za pomocą wbudowanego głośnika można słuchać urządzenia i mówić do niego z pewnej odległości. Urządzenie może leżeć na przykład na pobliskim stole lub biurku i nie trzeba trzymać go w ręku. Aby poznać umiejscowienie głośnika, patrz „[Klawisze i części](#)”, str. 13.

Aby włączyć głośnik w czasie trwającego już połączenia, wybierz **Opcje**→ **Włącz głośnik**. Aplikacje dźwiękowe, takie jak Kompozytor i Dyktafon, domyślnie korzystają z głośnika.









Ważne: gdy głośnik jest włączony, nie trzymaj konsoli do gier przy uchu. Emitowany dźwięk może być bowiem bardzo głośny.




Aby wyłączyć głośnik w trakcie aktywnego połączenia lub odtwarzania muzyki, wybierz **Opcje**→ **Uaktywnij telefon**.

Telefon



Nawiązywanie połączeń

- 1 W trybie gotowości wprowadź numer telefonu wraz z numerem kierunkowym. Naciśnij , aby usunąć numer. Aby nawiązać połączenie międzynarodowe, naciśnij dwukrotnie , co spowoduje wpisanie prefiksu (znak + zastępuje międzynarodowy kod dostępu), po czym wprowadź kod kraju, numer kierunkowy (bez cyfry 0) i numer telefonu.
- 2 Aby połączyć się z wybranym numerem, naciśnij .
- 3 Aby się rozłączyć lub zrezygnować z połączenia, naciśnij .


 Uwaga: naciśnięcie  zawsze kończy połączenie, nawet jeśli aktywna jest inna aplikacja.

 **Wskazówka!** W trybie gotowości naciśnij , aby otworzyć listę 20 numerów telefonów, z którymi ostatnio nawiązano połączenia lub próbowano się połączyć. Wskaż żądany numer i naciśnij , aby się z nim połączyć.

Nawiązywanie połączeń przy użyciu menu Kontakty



- Naciśnij  i wybierz **Kontakty**. Wskaż żądany opis. Możesz również wpisać kilka pierwszych liter opisu w polu wyszukiwania. Pojawi się lista pasujących kontaktów. Naciśnij , aby nawiązać połączenie.

Łączenie się z pocztą głosową (usługa sieciowa)

- Aby połączyć się z pocztą głosową, w trybie gotowości naciśnij i przytrzymaj . Na żądanie podania numeru poczty głosowej wprowadź ten numer (uzyskasz go od usługodawcy) i naciśnij **OK**. Patrz również „Przekazywanie połączeń (usługa sieciowa)”, str. 30. Każda linia telefoniczna może mieć odrębny numer poczty głosowej (patrz „Linia w użyciu (usługa sieciowa)”, str. 37).




Wskazówka!

Głośność dźwięku można dostosowywać w trakcie połączenia. Naciśnij , aby zwiększyć głośność, lub , aby ją zmniejszyć.



Wskazówka!

Aby zmienić numer telefonu swojej skrzynki poczty głosowej, naciśnij  i wybierz **Narzędzia** → **Poczta głosowa**, a następnie wybierz **Opcje** → **Zmień numer**. Wprowadź numer (otrzymany od usługodawcy) i naciśnij **OK**.



Rysunek 6
Połączenie
konferencyjne z dwoma
uczestnikami.




Proste wybieranie numeru telefonu

- 1 Naciśnij i wybierz **Narzędzia**→ **Pr. wybier.**, a następnie przypisz numer telefonu do jednego z klawiszy prostego wybierania (-). Klawisz jest zarezerwowany dla poczty głosowej.
- 2 Przejdź do **Narzędzia**→ **Ustawienia**→ **Rozmowy** i ustaw opcję **Proste wybieranie na Włączone**.
- 3 Aby nawiązać połączenie, w trybie gotowości naciśnij i przytrzymaj klawisz prostego wybierania do chwili uzyskania połączenia.

Połączenia konferencyjne (usługa sieciowa)

- 1 Połącz się z pierwszym uczestnikiem.
- 2 Połącz się z kolejnym uczestnikiem: wybierz **Opcje**→ **Nowe połączenie**. Wprowadź lub wyszukaj numer telefonu i naciśnij **OK**. Pierwsze połączenie zostanie automatycznie zawieszone.
- 3 Gdy drugie połączenie zostanie już odebrane, włącz do rozmowy pierwszego uczestnika. Wybierz **Opcje**→ **Konferencja**.
 - Aby wprowadzić do konferencji kolejną osobę, powtórz krok 2, po czym wybierz **Opcje**→ **Konferencja**→ **Dod. do konferencji** Urządzenie umożliwia uczestniczenie w konferencji maksymalnie sześciu osobom (łącznie z Tobą).
 - Aby porozmawiać na osobności z jednym z uczestników konferencji, wybierz **Opcje**→ **Konferencja**→ **Rozmowa poufna**. Wskaż żadanego uczestnika i naciśnij **Poufna**. W Twojej konsoli do gier konferencja zostanie zawieszona. Pozostali uczestnicy mogą w dalszym ciągu kontynuować konferencję. Po zakończeniu rozmowy prywatnej wybierz **Opcje**→ **Dod. do konferencji**, aby wrócić do połączenia konferencyjnego.
 - Aby wykluczyć uczestnika z konferencji, wybierz **Opcje**→ **Konferencja**→ **Odłącz uczestnika**, wskaż żadanego uczestnika i naciśnij **Odłącz**.
- 4 Aby zakończyć aktywne połączenie konferencyjne, naciśnij .

Odbiór i odrzucanie połączeń

- Aby odebrać połączenie przychodzące, naciśnij , a żeby je zakończyć, naciśnij .
- Jeśli nie chcesz odebrać połączenia, naciśnij . Osoba telefonująca usłyszy wówczas sygnał zajętości linii.


Gdy do urządzenia podłączony jest kompatybilny zestaw słuchawkowy, możesz odbierać i kończyć połączenia, naciskając klawisz tego zestawu.



Po naciśnięciu **Wycisz** wyłączany jest jedynie dźwięk dzwonka. Połączenie możesz odebrać lub odrzucić.



Wskazówka! Jeśli uaktywniono funkcję **Przekaz połączeń** → **Gdy zajęty** (np. włączone jest przekazywanie na numer poczty głosowej), odmowa przyjęcia połączenia również spowoduje jego przekazanie na wskazany numer. Patrz „Przekazywanie połączeń (usługa sieciowa)”, str. 30.

Połączenia oczekujące (usługa sieciowa)

Jeżeli została uaktywniona usługa połączeń oczekujących, sieć będzie informować o przychodzących połączeniach w trakcie trwania innego połączenia. Aby zmienić ustawienia usługi, naciśnij  i wybierz **Narzędzia** → **Ustawienia** → **Ustawienia rozmów** → **Połącz. oczekujące**: Patrz również str. 37.

- 1 W trakcie rozmowy naciśnij , aby odebrać połączenie oczekujące. Pierwsze połączenie zostanie zawieszone.
Aby przełączyć się z jednej rozmowy na drugą, naciśnij **Zamień**.
- 2 Aby zakończyć aktywne połączenie, naciśnij .

Opcje dostępne w trakcie rozmowy telefonicznej

Wiele z opcji dostępnych w trakcie rozmowy telefonicznej to usługi sieciowe. W trakcie połączenia naciśnij **Opcje**, aby uzyskać dostęp do niektórych z następujących opcji: **Wycisz**



Wskazówka!

O dostosowywaniu dźwięków konsoli do różnych warunków i sytuacji (na przykład gdy chcesz wyłączyć dźwięki) przeczytasz w punkcie „Profile”, str. 76.


**Wskazówka!**

Możesz dodawać sygnały DTMF w opcji **Numer telefonu** lub do pól **DTMF** na karcie kontaktowej.

**Wskazówka!**



Połączenia możesz przekazywać na przykład na numer poczty głosowej.

**Wskazówka!**


Abby przejrzeć listę wysłanych wiadomości, naciśnij  i wybierz **Wiadomości**→**Wysłane**.

lub **Wył. wyc.**, **Zakończ poł. aktyw.**, **Zakończ wszystkie**, **Zawieś** lub **Wznów**, **Nowe połączenie**, **Konferencja**, **Poufna**, **Odłącz uczestnika**, **Odbierz** i **Odrzuć**.

Opcja **Zamień** pozwala przełączać się między aktywnym a zawieszonym połączeniem, opcja **Przen. połączenie** umożliwia wiązanie połączenia przychodzącego lub zawieszonego z aktywnym i wyłączenie się ze wszystkich połączeń.

Opcja **Wyslij DTMF** pozwala wysyłać łańcuchy sygnałów DTMF, takich jak hasła lub numery kont bankowych. Wprowadź łańcuch DTMF lub znajdź go w menu **Kontakty**. Naciśnij kilkakrotnie , aby wprowadzić: *, **p** (pauza) lub **w** (wstrzymanie). Naciśnij , aby wprowadzić #. Aby wysłać sygnał, naciśnij **OK**.

Przekazywanie połączeń (usługa sieciowa)


- 1 Aby połączenia przychodzące kierować na inny numer, naciśnij  i wybierz **Narzędzia**→**Przekaz poł.** Szczegółowych informacji udzieli Ci usługodawca.
- 2 Wybierz jedną z opcji przekazywania, na przykład **Gdy zajęty**, aby przekazywać połączenia głosowe, gdy Twój numer będzie zajęty lub gdy odmówisz przyjęcia połączenia.
- 3 Wybierz **Opcje**→**Uaktywnij**, aby włączyć ustawienie przekazywania połączeń, **Anuluj**, aby wyłączyć dane ustawienie, **Sprawdź stan**, aby sprawdzić, czy jest ono aktywne, lub **Anuluj wsz. przek.**, aby anulować wszystkie aktywne ustawienia przekazywania. Patrz „Najważniejsze wskaźniki wyświetlane w trybie gotowości”, str. 22.




Uwaga: funkcje zakazu połączeń przychodzących oraz przekazywania połączeń nie mogą być aktywne jednocześnie. Patrz „Zakaz połąc. (usługa sieciowa)”, str. 47.




Rejestr – spis połączeń i rejestr ogólny


Abby przejrzeć odnotowane przez konsolę do gier połączenia głosowe, wiadomości tekstowe oraz transmisje danych, naciśnij  i wybierz **Narzędzia**→**Rejestr**, a następnie naciśnij

 Rejestr ogólny możesz filtrować, aby wyświetlać tylko jeden typ zdarzeń. Możesz również tworzyć nowe karty kontaktowe na podstawie informacji zapisanych w rejestrze.


W rejestrze ogólnym połączenia ze skrzynką pocztową i z centrum wiadomości multimedialnych oraz połączenia ze stronami XHTML i WML widoczne są jako transmisje danych lub połączenia GPRS.

Spis ostatnich połączeń

Aby przejrzeć odnotowane numery telefonów połączeń nieodebranych, odebranych i wybieranych, naciśnij  i wybierz **Narzędzia**→**Rejestr**→**Ost. połączenia**. Numery połączeń nieodebranych i odebranych rejestrowane są tylko wtedy, gdy usługa ta jest dostępna w sieci, a włączona konsola do gier znajduje się w jej zasięgu.


Usuwanie list ostatnich połączeń – Aby wyczyścić listy ostatnich połączeń, w głównym widoku Ostatnie połączenia wybierz **Opcje**→**Usuń ostatnie poł.** Aby usunąć jeden ze spisów połączeń, otwórz żądany spis i wybierz **Opcje**→**Wyczyść listę**. Aby usunąć pojedynczy zapis, otwórz spis, wskaż żądany zapis i naciśnij .

Czas połączeń


Chcąc monitorować czas trwania aktywnego połączenia, naciśnij  i wybierz **Narzędzia**→**Rejestr**→**Czas połączeń**.



Uwaga: wykazany w fakturze usługodawcy rzeczywisty czas połączeń telefonicznych może się różnić w zależności od sieci, sposobu zliczania czasu połączeń itp.

Zerowanie liczników czasu połączeń – Wybierz **Opcje**→**Zeruj liczniki czasu**. Potrzebny będzie w tym celu kod blokady (patrz „Zabezpieczen.”, str. 43). Aby usunąć pojedynczy zapis, wskaż go i naciśnij .



Wskazówka! Gdy w trybie gotowości widoczna jest informacja o nieodebranych połączeniach, naciśnij **Pokaż**, aby otworzyć listę takich połączeń. Aby oddzwonić, wskaż żądany numer lub opis i naciśnij .




Wskazówka! Jeśli chcesz widzieć licznik czasu w trakcie aktywnego połączenia, przejdź do **Narzędzia**→**Rejestr** i wybierz **Opcje**→**Ustawienia**→**Pokaż czas połączeń**→**Tak**.



Słowniczek: Limit kosztów połączeń – połączenia można nawiązywać tak długo, dopóki ustalony limit kosztów połączeń nie zostanie przekroczony (pod warunkiem, że sieć oferuje taką usługę). Liczba pozostałych do wykorzystania jednostek wyświetlana jest w trakcie połączeń i w trybie gotowości. Po wykorzystaniu limitu jednostek wyświetlany jest komunikat **Limit kosztów połączeń wyczerpany**.

Koszty połączeń (usługa sieciowa)

Aby sprawdzić przybliżony koszt ostatniego połączenia lub wszystkich połączeń, naciśnij  i wybierz **Narzędzia**→ **Rejestr**→ **Koszty połączeń**. Koszty połączeń wyświetlane są osobno dla każdej karty SIM.




Uwaga: rzeczywista kwota wynikająca z faktury za połączenia telefoniczne i usługi sieciowe usługodawcy może się różnić w zależności od sieci, sposobu zliczania czasu połączeń, podatków itp.

Limit kosztów połączeń ustawiony przez usługodawcę

Usługodawca może ograniczyć koszty połączeń do określonej liczby impulsów lub jednostek monetarnych. Informacje o limitowaniu połączeń i cenach impulsów uzyskasz od usługodawcy. Do zmiany ustawienia **Pokaż koszt w** może być potrzebny kod PIN2 (patrz [„Zabezpieczen.”](#), str. 43).

Samodzielne ustawianie limitu kosztów połączeń


- 1 Wybierz **Opcje**→ **Ustawienia**→ **Limit kosztów łącz.**→ **Tak**.
- 2 Pojawi się żądanie wprowadzenia limitu kosztów wyrażonego w wybranej jednostce. W tym celu może być potrzebny kod PIN2. Gdy tak ustawiony limit zostanie wyczerpany, licznik kosztów zatrzyma się na najwyższej wartości, a na wyświetlaczu pojawi się komunikat **Zeruj licznik kosztów wszystkich połączeń**. Aby móc nawiązywać połączenia, przejdź do **Opcje**→ **Ustawienia**→ **Limit kosztów łącz.**→ **Nie**. W tym celu potrzebny będzie kod PIN2 (patrz [„Zabezpieczen.”](#), [„Urządz. i karta SIM”](#), str. 43).

Zerowanie liczników kosztów połączeń – Wybierz **Opcje**→ **Zeruj liczniki**. W tym celu potrzebny będzie kod PIN2 (patrz [„Zabezpieczen.”](#), [„Urządz. i karta SIM”](#), str. 43). Aby usunąć pojedynczy zapis, wskaż go i naciśnij .





Uwaga: po wyczerpaniu limitu wyrażonego w jednostkach obciążeniowych lub w kwocie pieniężnej możliwe będzie dokonywanie połączeń jedynie z oficjalnym numerem alarmowym zaprogramowanym w urządzeniu.

Licznik GPRS

Aby sprawdzić, ile danych zostało wysłanych i odebranych podczas połączeń GPRS, naciśnij  i wybierz **Narzędzia**→**Rejestr**→**Licznik GPRS**. Jest to ważne, ponieważ opłaty za połączenia GPRS mogą być naliczane na podstawie ilości przesyłanych danych.

Przeglądanie rejestru ogólnego


Aby otworzyć rejestr ogólny, naciśnij  i wybierz **Narzędzia**→**Rejestr**, a następnie naciśnij . W rejestrze ogólnym możesz sprawdzić nazwę nadawcy lub odbiorcy, numer telefonu, nazwę usługodawcy oraz punkt dostępu dla każdego ze zdarzeń komunikacyjnych. Składowe zdarzeń, takie jak etapy wysyłania wieloczęściowych wiadomości tekstowych lub połączenia GPRS, są rejestrowane jako pojedyncze zdarzenia komunikacyjne.






Uwaga: wysyłając wiadomości urządzenie może wyświetlić komunikat „Wysłano”. Oznacza to, że wiadomość została wysłana z urządzenia na numer centrum wiadomości zaprogramowany w urządzeniu. Nie jest to równoznaczne z potwierdzeniem odbioru wiadomości przez jej adresata. Więcej informacji o wysyłaniu i odbieraniu wiadomości uzyskasz od usługodawcy.

Filtrowanie rejestru: wybierz **Opcje**→**Filtr**. Wskaż żądany filtr i naciśnij **Wybierz**.

Usuwanie zawartości rejestru: aby na stałe usunąć całą zawartość rejestru, spis ostatnich połączeń oraz raporty doręczeń wiadomości, wybierz **Opcje**→**Wyczyść rejestr**. Naciśnij **Tak**, aby potwierdzić decyzję.

Licznik danych i czasu połączeń GPRS: Aby sprawdzić wyrażoną w kilobajtach ilość przesłanych danych oraz czas trwania połączenia GPRS, przejdź do zdarzenia przychodzącego lub wychodzącego z ikoną punktu dostępu  i wybierz **Opcje**→**Pokaż szczegóły**.

Ikony:

-  przychodzące,
-  wychodzące oraz
-  nieodebrane zdarzenia komunikacyjne.

Rejestr	
 Dane	WAP
 Głos	987654321
 Głos	Leist Helmut
 Głos	Spencer Mia
 Dane	123456789
 Głos	Moncourt Anais
Opcje	Wyjdź

Rysunek 7
Rejestr ogólny zdarzeń komunikacyjnych.

Ustawienia rejestru

Wybierz **Opcje**→**Ustawienia**.


- **Czas trw. rejestru** — Zdarzenia rejestru pozostają w pamięci konsoli do gier przez zadaną liczbę dni, po upływie których są automatycznie usuwane, aby zwolnić zajmowaną przez nie pamięć.




Uwaga: Jeżeli wybierzesz opcję **Bez rejestru**, cała zawartość rejestru, spis ostatnich połączeń oraz raporty doręczeń wiadomości są trwale usuwane.

- O opcjach **Czas połączeń**, **Pokaż koszt w** i **Limit kosztów łącz.** przeczytasz w punktach „Czas połączeń” i „Koszty połączeń (usługa sieciowa)”, na poprzednich stronach bieżącego rozdziału.

Katalog SIM i inne usługi SIM

Naciśnij  i wybierz **Narzędzia**→**Katal. SIM**, aby wyświetlić opisy i numery zapisane na karcie SIM. W katalogu SIM możesz dodawać i edytować numery, kopiować je do menu Kontakty, a także nawiązywać połączenia.




Aby uzyskać dostęp do dodatkowych usług oferowanych przez kartę SIM, naciśnij  i wybierz **Narzędzia**. Patrz również: „Kopiowanie kontaktów między kartą SIM i pamięcią urządzenia”, str. 50, „Potwierdź usługi SIM”, str. 45, „Wyb. ust.”, str. 44 oraz „Przeglądanie wiadomości na karcie SIM”, str. 69.

Opcje dostępne w katalogu SIM: **Otwórz, Połącz, Nowy kontakt SIM, Edytuj, Usuń, Zaznacz/Usuń zazn. Kopiuj do Kontakt., Moje numery, Szczegóły SIM, Pomoc i Wyjdź.**



Ustawienia

Zmiana ustawień

- 1 Naciśnij  i wybierz **Narzędzia** → **Ustawienia**.
- 2 Przejdź do grupy ustawień i naciśnij , aby ją otworzyć.
- 3 Wskaż ustawienie, które chcesz zmienić, i naciśnij .



Ustawienia urządzenia

Ogólne

Autostart gier – Aby umożliwić automatyczne uruchamianie gier po włożeniu do konsoli kompatybilnej karty z grą tylko do odczytu, wybierz **Tak**.

Język wyświetlacza – Zmiana języka tekstów wyświetlanych w konsoli wpływa również na format daty i godziny oraz separator, używane na przykład przy obliczeniach. Opcja **Tryb auto** powoduje wybór języka zgodnie z informacjami zapisanymi na karcie SIM. Po zmianie języka wyświetlanych tekstów konsola uruchamia się ponownie.



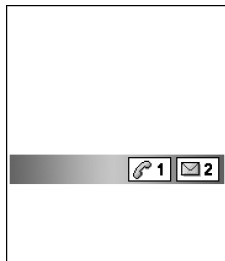
Uwaga: zmiany wprowadzone w ustawieniu **Język wyświetlacza** lub **Język tekstów** mają wpływ na wszystkie aplikacje i pozostają aktywne do czasu kolejnej zmiany.

Język tekstów – Zmiana języka wpływa na zwykłe znaki i znaki specjalne dostępne podczas wprowadzania tekstu, a także na słownik używany w słownikowej metodzie wprowadzania tekstu.

Słownik – Włącz lub wyłącz metodę słownikową wpisywania tekstu (opcje **Włączony** lub **Wyłączony**) we wszystkich edytorach w konsoli do gier. Metoda słownikowa nie jest dostępna we wszystkich językach.



*Rysunek 8
Dostosowywanie
poziomu jasności
wyświetlacza.*





Rysunek 9
Wygląd wygaszacza ekranu zmienia się, informując o liczbie nowych wiadomości lub nieodebranych połączeń.

Powitanie lub logo — Powitanie lub logo jest na krótko wyświetlane po każdym włączeniu urządzenia. Wybierz: **Domyślne**, aby używać domyślnego zdjęcia, **Tekst**, aby wprowadzić treść powitania (maks. 50 liter), lub **Zdjęcie**, aby wybrać zdjęcie lub obraz z menu **Zdjęcia**.

Ust. fabr. urządzenia — Możesz przywrócić niektóre ustawienia do oryginalnych wartości. W tym celu niezbędny jest kod blokady. Patrz „Zabezpieczen.”, „Urząd. i karta SIM”, str. 43. Po tej czynności pierwsze włączenie konsoli może potrwać dłużej niż zwykle. Pliki i dokumenty pozostają przy tej operacji bez zmian.

Tryb gotowości

Tapeta — Wybierz **Tak**, aby ustawić zdjęcie wyświetlane w tle trybu gotowości.

Lewy klawisz wyboru i Prawy klawisz wyb. — Pozwala zmienić skróty widoczne w trybie gotowości nad lewym  i prawym  klawiszem wyboru. Nie można tworzyć skrótów do zainstalowanych przez siebie aplikacji.

Wyświetlacz

Jasność — Pozwala rozjaśnić lub przyciemnić wyświetlany obraz.

Paleta kolorów — Umożliwia zmianę palety kolorów wyświetlacza.

Czas wygaszacza — Wygaszacz ekranu uaktywnia się po zadany czasie braku aktywności.


Wygaszacz ekranu — Zdecyduj, co ma być widoczne na pasku wygaszacza ekranu: **Data i godzina**, czy wprowadzony przez Ciebie **Tekst**.





Ustawienia rozmów




Wysył. własnego ID (usługa sieciowa) — Pozwala ujawniać (**Tak**) lub ukrywać (**Nie**) numer własnego telefonu przed osobą, do której dzwonisz. Wyboru może też dokonać operator sieci lub usługodawca na podstawie uzgodnienia przy wykupie abonamentu (**Ustala sieć**).

Połącz. oczekujące (usługa sieciowa) — Wybierz: **Uaktywnij**, aby zlecić sieci aktywację tej funkcji, **Anuluj**, aby zlecić jej wyłączenie, lub **Sprawdź status**, aby sprawdzić, czy funkcja ta jest aktywna.

Autom. ponown. wyb. — Wybierz **Włączone**, a urządzenie będzie wykonywać do 10 prób połączenia się z wybranym numerem, jeśli kolejne próby zakończą się niepowodzeniem. Naciśnij , aby przerwać automatyczne ponowne wybieranie numeru.

Podsum. połączenia — Włącz to ustawienie, jeśli chcesz, żeby konsola na krótko wyświetlała przybliżony czas trwania ostatniego połączenia. Aby wyświetlane były koszty, należy włączyć funkcję karty SIM **Limit kosztów połąc.**. Patrz „Koszty połączeń (usługa sieciowa)”, str. 32.

Proste wybieranie — Wybierz **Włączone**, aby przypisane do klawiszy prostego wybierania ( - ) numery można było wywoływać przez naciśnięcie i przytrzymanie klawisza. Patrz również „Proste wybieranie numeru telefonu”, str. 28.

Odb. dow. klawiszem — Wybierz **Włączony**, jeżeli chcesz odbierać połączenia dowolnym klawiszem (za wyjątkiem ,  i ).


Linia w użyciu (usługa sieciowa) — Ustawienie to jest widoczne tylko w przypadku, gdy karta SIM udostępnia dwa numery abonenckie (czyli dwie linie telefoniczne). Wybierz linię telefoniczną, która będzie używana do nawiązywania połączeń i wysyłania wiadomości tekstowych. Niezależnie od wyboru, przychodzące połączenia można odbierać z obu linii.

Aby zablokować możliwość wyboru linii, wybierz **Zmiana linii** → **Wyłącz** (jeśli pozwala na tę karta SIM). Do zmiany tego ustawienia potrzebny jest kod PIN2.




Uwaga: jeśli wybierzesz opcję **Linia 2**, nie wykupiwszy wcześniej abonamentu na tę usługę sieciową, nie będzie można nawiązać żadnego połączenia.



Wskazówka! Aby zmienić ustawienia przekazywania połączeń, naciśnij  i wybierz **Narzędzia** → **Przekaz poł.** Patrz „Przekazywanie połączeń (usługa sieciowa)”, str. 30.



Wskazówka! W trybie gotowości naciśnij i przytrzymaj , aby przełączyć się między liniami.



Słowniczek:
Transmisja danych GSM umożliwia przesyłanie danych z maksymalną szybkością 14,4 Kb/s.
Szybka transmisja danych (HSCSD) umożliwia przesyłanie danych z maksymalną szybkością 43,2 Kb/s.
GPRS (General Packet Radio Service) to technologia danych pakietowych, w której informacje są wysyłane poprzez sieć komórkową w postaci małych porcji danych.



Wskazówka! Chcąc zamówić ustawienia WAP, MMS, e-mail i punktu dostępu do internetu, odwiedź witrynę pod adresem <http://support.n-gage.com>. Łączy do różnorodnych witryn internetowych znajdziesz pod adresem <http://www.n-gage.com/select.html>.



Ustawienia połączeń

Informacje o transmisjach danych i punktach dostępu

Konsola do gier oferuje trzy rodzaje transmisji danych: transmisje danych GSM (**D**), szybkie transmisje danych GSM (**D***) oraz połączenia GPRS (**G**). Patrz również „Najważniejsze wskaźniki wyświetlane w trybie gotowości”, str. 22. Połączenie transmisji danych służy do łączenia się z punktem dostępu. Istnieją trzy rodzaje punktów dostępu, które możesz zdefiniować:

- Punkt dostępu MMS służący przykładowo do wysyłania i odbioru wiadomości multimedialnych.
- Punkt dostępu dla aplikacji internetowych do wyświetlania stron WML lub XHTML.
- Punkt dostępu do internetu (IAP) służący przykładowo do wysyłania i odbioru wiadomości e-mail.

Zapytaj się usługodawcy o rodzaj punktu dostępu, który będzie potrzebny do korzystania z określonej usługi. O dostępności usług transmisji danych, szybkiej transmisji danych i połączeń GPRS oraz warunkach korzystania z nich poinformuje Cię operator sieci lub usługodawca.

Ustawienia minimalne do nawiązania transmisji danych

Aby wprowadzić zestaw podstawowych ustawień transmisji danych GSM, przejdź do **Narzędzia** → **Ustawienia** → **Połączenie** → **Punkty dostępu** i wybierz **Opcje** → **Nowy punkt dostępu**. Ustaw następujące opcje: **Nośnik danych**: **Transm. danych**, **Numer Dial-up**: numer uzyskany od usługodawcy, **Typ transmis. danych**: **Analogowy** oraz **Maks. szyb. transm.**: **Automatyczna**.



Uwaga: wysyłanie danych w trybie HSCSD wiąże się z szybszym rozładowaniem baterii niż przy zwykłych połączeniach, ponieważ urządzenie wysyła dane do sieci z większą częstotliwością.

Ustawienia minimalne do nawiązania połączenia GPRS

Usługę GPRS należy aktywować u operatora. O jej dostępności i warunkach korzystania poinformuje Cię operator sieci lub usługodawca. Same połączenia i transmisje danych GPRS mogą również podlegać osobnym opłatom. Patrz również „Licznik GPRS”, str. 33.

Przejdź do **Narzędzia** → **Ustawienia** → **Połączenie** → **Punkty dostępu** i wybierz **Opcje** → **Nowy punkt dostępu**.

Ustaw następujące opcje: **Nośnik danych**: GPRS oraz **Nazwa p-tu dostępu**: wprowadź nazwę otrzymaną od usługodawcy. Patrz „Tworzenie punktu dostępu”, str. 39.

Tworzenie punktu dostępu



Wskazówka! Ustawienia punktu dostępu możesz otrzymać od usługodawcy w wiadomości tekstowej. W urzędzeniu mogą również znajdować się już predefiniowane ustawienia punktów dostępu. Patrz „Odbieranie logo, dźwięków, wizytówek, pozycji kalendarza i ustawień”, str. 64.

- Aby utworzyć nowy punkt dostępu, przejdź do **Narzędzia** → **Ustawienia** → **Połączenie** → **Punkty dostępu**.

Jeśli istnieją już inne punkty dostępu, to aby utworzyć nowy, wybierz **Opcje** → **Nowy punkt dostępu** → **Użyj ust. domyślnych** lub **Użyj ust. istniejących**, wprowadź stosowne modyfikacje i naciśnij **Wróć** w celu zapisania ustawień.

Punkty dostępu

Pola ustawień zacznij wypełniać od góry, bo od tego, jaki wybierzesz **Nośnik danych**, oraz od tego, czy potrzebny będzie **Adres IP bramy**, zależy liczba i rodzaj dostępnych pól. Stosuj się do wskazówek otrzymanych od usługodawcy.

Nazwa połączenia — Podaj opisową nazwę połączenia.





Wskazówka!

Kreator ustawień, dołączony do pakietu PC Suite dla Nokia N-Gage QD, ułatwia konfigurację punktu dostępu i ustawień skrzynki pocztowej. Pozwala również skopiować istniejące już ustawienia, na przykład z komputera do konsoli do gier. Informacji szukaj na płycie CD-ROM dostarczonej w pakiecie sprzedanym.

Opcje dostępne na liście Punkty dostępu: **Edytuj**, **Nowy punkt dostępu**, **Usuń**, **Pomoc** i **Wyjdź**.

Opcje dostępne przy edycji ustawień punktu dostępu: **Zmień, Ust. zaawansowane, Pomoc i Wyjdź.**

 **Wskazówka!** Patrz też „Wymagane ustawienia wiadomości multimedialnych”, str. 62, „Wymagane ustawienia wiadomości e-mail”, str. 63 oraz „Jak korzystać z usług sieciowych – czynności podstawowe”, str. 87.

 **Słowniczek:** połączenia ISDN służą do transmitowania danych między konsolą a punktem dostępu. Połączenia ISDN są cyfrowe na całej swojej długości i dlatego sprawniejsze i szybsze od połączeń analogowych.

Nośnik danych – O tym, jakie pola ustawień będą dostępne, decyduje wybrany typ transmisji danych. Wypełnij wszystkie pola oznaczone słowami **Trzeba wypełnić** lub czerwoną gwiazdką. Pozostałe pola mogą zostać niewypełnione, o ile usługodawca nie zadecyduje inaczej.



Uwaga: aby móc korzystać z transmisji danych, usługodawca sieciowy musi udostępniać tę funkcję, a także, jeśli to konieczne, aktywować ją dla danej karty SIM.

Nazwa p-tu dostępu (tylko GPRS) – Nazwa punktu dostępu jest potrzebna do nawiązania połączenia z siecią GPRS. Nazwę tę otrzymasz od operatora sieci lub usługodawcy.

Numer Dial-up (tylko dane GSM i szybka transmisja danych) – Numer telefoniczny modemu punktu dostępu.

Nazwa użytkownika – Nazwa użytkownika może być wymagana do nawiązania transmisji danych, a otrzymasz ją od usługodawcy. W nazwie użytkownika często rozróżniane są wielkie i małe litery.

Żądanie hasła – Jeśli przy każdym logowaniu musisz podawać nowe hasło lub nie chcesz zapisywać hasła w pamięci konsoli, wybierz **Tak**.

Hasło – Hasło może być wymagane do nawiązania transmisji danych, a otrzymasz je od usługodawcy. W hasle często rozróżniane są wielkie i małe litery.

Uwierzytelnianie – **Normalne / Bezpieczne.**

Strona główna – W zależności od konfigurowanej usługi wprowadź adres internetowy lub adres centrum wiadomości multimedialnych.

Adres IP bramy – Adres IP używany przez wymaganą bramę WAP.

Typ transmis. danych (tylko dane GSM i szybka transmisja danych) – Określa, czy konsola będzie korzystać z połączeń analogowych czy też cyfrowych. Ustawienie to zależy zarówno od operatora sieci GSM, jak i usługodawcy internetowego (ISP), ponieważ niektóre sieci GSM nie oferują określonych typów połączeń ISDN. Więcej informacji udzieli Ci usługodawca internetowy.

Maks. szyb. transm. (tylko dane GSM i szybka transmisja danych) – Dostępne opcje zależą od wyboru dokonanego w ustawieniach **Tryb sesji** oraz **Typ transmis. danych**. Ustawienie to pozwala ograniczyć maksymalną szybkość połączenia przy szybkiej transmisji danych. Koszty szybszej transmisji danych są na ogół wyższe, a zależy to od usługodawcy sieciowego. W praktyce szybkości te bywają mniejsze, a zależy to od warunków pracy sieci.

Zabezp. połączeń – Zdecyduj, czy połączenia mają być zabezpieczone metodą TLS (Transport Layer Security).

Tryb sesji (tylko gdy **Adres IP bramy** jest zdefiniowany) – **Stały / Tymczasowy**.

Opcje → Ustawienia zaawansowane

Adres IP urządzenia – Adres IP konsoli do gier. **Podst. serwer DNS** – Adres IP podstawowego serwera DNS. **Pomocn. serwer DNS** – Adres IP dodatkowego serwera DNS. **Adres serwera proxy** – Adres IP serwera proxy. **Numer portu proxy** – Numer portu serwera proxy.



Uwaga: jeśli musisz wprowadzić te ustawienia, skontaktuj się w tej sprawie z usługodawcą internetowym.

Następujące ustawienia są widoczne, jeśli przy tworzeniu punktu dostępu jako **Nośnik danych** wybrano **Transm. danych**:

Użyj oddzwaniania – Opcja ta umożliwia serwerowi nawiązanie połączenia zwrotnego po uprzednim nawiązaniu przez konsolę połączenia inicjującego. Aby aktywować tę usługę, skontaktuj się z usługodawcą.

Typ oddzwaniania – Prawidłowe ustawienie uzyskasz od usługodawcy.

Numer oddzwaniania – Wprowadź numer telefonu konsoli, którego użyje serwer oddzwaniający. Zwykle jest to numer telefonu używany przez konsolę do transmisji danych.



Słowniczek:

DNS – ang. Domain Name Service. Usługa internetowa, która przekształca nazwy domen (np. **www.nokia.com**) na adresy IP (np. **192.100.124.195**).



Słowniczek: PPP (Point-to-Point Protocol) — popularny, programowy protokół sieciowy, który umożliwia bezpośredni dostęp do internetu z dowolnego komputera wyposażonego w modem i podłączonego do linii telefonicznej.

Użyj kompresji PPP — Ustawienie tej opcji na **Tak** przyspiesza transmisję danych (jeśli udostępnią ją zdalny serwer PPP). Jeśli masz trudności z nawiązaniem połączenia, wypróbuj opcję **Nie**. Po wskazówce zgłoś się do usługodawcy.

Aby wstawić skrypt logowania, wybierz **Użyj skryptu logow.** → **Tak**. Wstaw skrypt w ustawieniu **Skrypt logowania**.

Inicjalizacja modemu (ciąg inicjalizujący modem) — Kontroluje konsolę za pomocą poleceń AT modemu. Jeśli trzeba, wprowadź znaki podane przez usługodawcę sieciowego GSM lub usługodawcę internetowego.

GPRS

Ustawienia GPRS mają wpływ na wszystkie punkty dostępu, korzystające z połączeń GPRS.

Połączenie GPRS — Jeśli wybierzesz **Kiedy dostępny**, a sieć oferuje połączenia GPRS, konsola zarejestruje się w sieci GPRS, po czym wiadomości tekstowe będą przysyłane poprzez GPRS. Szybciej też będą rozpoczynać się połączenia GPRS, na przykład przy wysłaniu i odbiorze wiadomości e-mail. Jeśli wybierzesz opcję **Kiedy potrzeba**, urządzenie będzie korzystało z połączeń GPRS tylko wtedy, gdy uruchomisz odpowiednią aplikację. Jeżeli nie ma dostępu do sieci GPRS a wybrano opcję **Kiedy dostępny**, urządzenie będzie okresowo próbowało nawiązać połączenie GPRS.

Punkt dostępu — Nazwa punktu dostępu jest potrzebna, gdy chcesz korzystać z konsoli jako modemu komputerowego do nawiązywania połączeń GPRS.

Transmisja danych

Ustawienia transmisji danych mają wpływ na wszystkie punkty dostępu, które służą do transmisji danych i szybkiej transmisji danych.

Czas trybu online — Przy braku aktywności transmisja danych jest automatycznie przerywana po zadanym czasie. Wybierz opcję **Okr. przez użytk.**, aby móc określić ten czas, lub opcję **Nieograniczony**.



Data i godzina

Ustawienia daty i godziny pozwalają określić datę i godzinę stosowaną w konsoli, a także zmienić ich format i separator. Wybierz **Typ zegara** → **Analogowy** lub **Cyfrowy**, który ma być wyświetlany w trybie gotowości. Wybierz **Autoaktualiz. czasu** jeśli chcesz, aby sieć komórkowa aktualizowała godzinę, datę i informacje o strefie czasowej w konsoli do gier (usługa sieciowa).



Uwaga: aby ustawienie **Autoaktualiz. czasu** zostało uwzględnione, konsola uruchomi się ponownie.



Wskazówka! Patrz też informacje na temat ustawień języka na stronie [35](#).



Zabezpieczen.

Urządź. i karta SIM

Kod PIN (Personal Identification Number, 4 do 8 cyfr) uniemożliwia osobom postronnym korzystanie z karty SIM. Kod PIN jest zwykle dostarczany wraz z kartą SIM. Gdy trzy razy z rzędu wprowadzisz błędny kod PIN, zostanie on zablokowany i do czasu jego odblokowania nie będzie można korzystać z karty SIM. Patrz informacja o kodzie PUK w tej części.

Kod PIN2 (4 do 8 cyfr) dostarczany z niektórymi kartami SIM, jest niezbędny do korzystania z niektórych funkcji, takich jak np. licznik kosztów połączeń.

Kod blokady (5 cyfr) pozwala zablokować konsolę do gier, uniemożliwiając jej używanie osobom postronnym. Fabrycznie ustawionym kodem blokady jest ciąg cyfr **12345**. Zmień ten kod, aby zapobiec użyciu konsoli przez osoby niepowołane. Nowy kod zachowaj w tajemnicy, a jego zapis trzymaj w bezpiecznym miejscu (innym niż urządzenie).

Kody PUK i PUK2 (Personal Unblocking Key, 8 cyfr) są wymagane do zmiany zablokowanego kodu PIN lub PIN2. Jeśli nie dostarczono tych kodów z kartą SIM, skontaktuj się z operatorem, z którego karty SIM korzystasz.



Wskazówka! Aby ręcznie zablokować konsolę do gier, naciśnij **(i)**. Pojawi się lista poleceń. Wybierz **Zablok. urządzenie**.

Opcje dostępne w widoku Wybieranie ustalone:

Otwórz, Połącz, Nowy kontakt, Edytuj, Usuń, Dodaj do Kontaktów, Dodaj z Kontaktów, Znajdź, Zaznacz/Usuń zazn., Pomoc i Wyjdź.

Żądanie kodu PIN — Po uaktywnieniu tej opcji żądanie podania kodu pojawiać się będzie po każdym włączeniu konsoli. Niektóre karty SIM nie zezwalają na wyłączenie żądania kodu PIN.

Kod PIN / Kod PIN2 / Kod blokady — Możesz zmienić kod blokady, kod PIN oraz PIN2. Kody te mogą składać się wyłącznie z cyfr od **0** do **9**.

Należy unikać stosowania kodów dostępu podobnych do numerów alarmowych, aby nie dopuścić do przypadków nieumyślnego wywołania numeru alarmowego.

Czas do autoblokady — Możesz podać czas, po którym konsola zostanie automatycznie zablokowana. Z konsoli będzie można korzystać dopiero po wprowadzeniu właściwego kodu blokady. Wprowadź liczbę minut lub wybierz **Brak**, aby wyłączyć tę funkcję.

- Aby odblokować urządzenie, wprowadź kod blokady.




Uwaga: nawet przy zablokowanym urządzeniu istnieje możliwość nawiązania połączenia z zaprogramowanym w urządzeniu numerem alarmowym. Aby nawiązać takie połączenie przy włączonym profilu offline, trzeba będzie na ogół wprowadzić kod blokady i zmienić profil na właściwy dla połączeń telefonicznych. Uwaga ta odnosi się do wszystkich połączeń.

Zabl. gdy SIM zmien. — Możesz zdecydować, aby urządzenie żądało podania kodu blokady po włożeniu nowej, nieznannej karty SIM. W pamięci konsoli znajduje się lista kart SIM rozpoznawanych jako karty właściciela.

Wyb. ust. — Jeśli karta SIM na to pozwala, połączenia wychodzące można ograniczyć do wybranych numerów telefonów. Niezbędny jest w tym celu kod PIN2. Po włączeniu tej funkcji można się łączyć tylko z tymi numerami telefonów, które znajdują się na liście ustalonych połączeń lub których początkowe cyfry są takie same jak cyfry numerów ujętych na liście.



Uwaga: nawet gdy włączone są funkcje zabezpieczeń ograniczające możliwość nawiązywania połączeń (takie jak blokada połączeń, zamknięta grupa użytkowników, wybieranie ustalonych numerów), istnieje możliwość połączenia się z oficjalnym numerem alarmowym zaprogramowanym w urządzeniu.


Aby wyświetlić listę numerów wybierania ustalonego, naciśnij  i wybierz **Narzędzia**→ **Wyb. ust.**. Aby dodać nowe numery do listy wybierania ustalonego, wybierz **Opcje**→ **Nowy kontakt** lub **Dodaj z Kontaktów**.

Zamkn. grupa użyt. (usługa sieciowa) — Aby określić grupę abonentów, z którymi możesz nawiązywać połączenia i którzy mogą telefonować do Ciebie, wybierz: **Domyślna**, aby uaktywnić grupę uzgodnioną z operatorem sieci, **Włączone**, aby używać innej grupy (musisz znać jej numer), lub **Wyłączone**.

Potwierdź usługi SIM (usługa sieciowa) — Aby konsola wyświetlała komunikaty potwierdzające korzystanie z usług karty SIM.

Certyfikaty

Cyfrowe certyfikaty nie gwarantują bezpieczeństwa, a służą jedynie do weryfikacji pochodzenia oprogramowania.

W głównym widoku zarządzania certyfikatami widoczna jest lista zapisanych w urządzeniu certyfikatów autoryzacji. Naciśnij , aby wyświetlić listę osobistych certyfikatów (o ile są dostępne).

Używaj certyfikatów w przypadku, gdy chcesz połączyć się z bankiem internetowym lub inną stroną albo zdalnym serwerem i przesłać poufne dane bądź chcesz zmniejszyć ryzyko wystąpienia wirusa albo innego szkodliwego programu i upewnić się co do autentyczności oprogramowania przy jego pobieraniu i instalowaniu.



Uwaga: należy zwrócić uwagę, że nawet jeśli korzystanie z certyfikatów istotnie zmniejsza ryzyko związane ze zdalnymi połączeniami oraz instalacją oprogramowania, to aby korzystać ze zwiększonego poziomu bezpieczeństwa, należy z nich korzystać w sposób prawidłowy. Samo istnienie certyfikatu nie stanowi żadnego zabezpieczenia; dla udostępnienia zwiększonego bezpieczeństwa menedżer certyfikatów musi zawierać właściwe, autentyczne lub godne zaufania certyfikaty. Certyfikaty mają ograniczony czas ważności. Jeżeli



Słowniczek:

cyfrowe certyfikaty są używane do weryfikacji stron XHTML i WML oraz pochodzenia instalowanego oprogramowania. Jednak tylko certyfikaty o potwierdzonej autentyczności mogą być uznane za godne zaufania.

Opcje dostępne w głównym widoku zarządzania certyfikatami: **Szczegóły certyfik., Usuń, Ust. zabezpieczeń, Zaznacz/Usuń zazn., Pomoc i Wyjdź.**

pojawi się komunikat „Certyfikat wygasł” lub „Certyfikat nieważny”, sprawdź, czy data i godzina w urządzeniu są prawidłowo ustawione.

Przeglądanie szczegółów certyfikatu – sprawdzanie autentyczności

Pewność co do faktycznej tożsamości bramy WAP lub serwera można mieć tylko wtedy, gdy sprawdzona zostanie autentyczność i okres ważności sygnatury certyfikatu należącego do tej bramy lub serwera.

Na wyświetlaczu pojawi się powiadomienie, gdy tożsamość serwera lub bramy nie jest autentyczna lub w konsoli nie ma odpowiedniego certyfikatu bezpieczeństwa.

Aby sprawdzić szczegóły certyfikatu, wskaż go i wybierz **Opcje**→ **Szczegóły certyfik.** Po otwarciu szczegółów certyfikatu sprawdzona zostanie jego ważność i pojawić się może jeden z poniższych komunikatów:

- **Certyfikat nie sprawdzony pod względem wiarygodności** – Nie ustawiono żadnej aplikacji do korzystania z certyfikatu. Patrz „Zmiana ustawień zaufania certyfikatu autoryzacji” w dalszej części.
- **Ważność certyfikatu wygasła** – Okres ważności wybranego certyfikatu zakończył się.
- **Certyfikat jeszcze nieważny** – Okres ważności wybranego certyfikatu jeszcze się nie rozpoczął.
- **Certyfikat uszkodzony** – Nie można używać certyfikatu. Skontaktuj się z jego wydawcą.

Zmiana ustawień zaufania certyfikatu autoryzacji



Ważne: przed zmianą dowolnych ustawień certyfikatu musisz mieć pewność, że właściciel certyfikatu jest godny zaufania i że certyfikat jest rzeczywiście jego własnością.

Przejdź do certyfikatu autoryzacji i wybierz **Opcje**→ **Ust. zabezpieczeń**. Zależnie od certyfikatu pojawi się lista aplikacji, które mogą z niego korzystać. Na przykład: **Przeglądarka: Tak** – Certyfikat może poświadczać strony. **Menedżer aplikacji: Tak** –

Certyfikat może poświadczać pochodzenie nowego oprogramowania. **Internet: Tak** –
Certyfikat może poświadczać serwery poczty elektronicznej i zdjęć.



Zakaz połąc. (usługa sieciowa)

Funkcja zakazu połączeń pozwala na wprowadzenie ograniczeń w nawiązywaniu i odbieraniu połączeń. Aby włączyć tę funkcję, musisz podać hasło zakazu, które otrzymasz od usługodawcy.

- Wskaż jedną z opcji zakazywania i wybierz **Opcje**→ **Uaktywnij**, aby zlecić sieci włączenie ograniczeń w nawiązywaniu połączeń, **Anuluj**, aby wyłączyć wybrane ograniczenie, lub **Sprawdź status**, aby sprawdzić, czy zakazywanie jest włączone.
- Wybierz **Opcje**→ **Anuluj wszystkie**, aby wyłączyć wszystkie aktywne zakazy połączeń.
- Wybierz **Opcje**→ **Edytuj hasło zakaz.**, aby zmienić hasło zakazu.



Uwaga: Nawet przy włączonej funkcji blokady połączeń możliwe jest połączenie z niektórymi oficjalnymi numerami alarmowymi.



Uwaga: Funkcje blokady połączeń i przekazywania połączeń nie mogą być uaktywnione w tym samym czasie.

Patrz „Przekazywanie połączeń (usługa sieciowa)”, str. 30 lub „Wybieranie ustalone”, str. 44.

Zakaz połączeń dotyczy wszystkich połączeń, w tym także transmisji danych.




Sieć


Wybór operatora – Wybierz **Automatyczny**, aby urządzenie wyszukiwało i wybierało jedną z dostępnych sieci, lub **Ręczny**, aby ręcznie wybrać żadaną sieć z listy. Gdy połączenie z ręcznie wybraną siecią zostanie zerwane, konsola wyemituje sygnał błędu i poprosi o ponowny wybór sieci. Wybrana sieć musi mieć podpisaną umowę roamingową z siecią macierzystą, czyli z operatorem, z którego karty SIM korzystasz.



Słowniczek: umowa roamingowa – umowa zawarta między dwoma lub większą liczbą usługodawców sieciowych, pozwalająca abonentom jednego usługodawcy korzystać z usług pozostałych usługodawców.

Wskaźniki wyświetlane w trybie gotowości:

 – podłączony jest zestaw słuchawkowy.

 – podłączona jest pętla indukcyjna.

Informacje o sieci – Wybierz **Włączone**, aby konsola informowała o używaniu sieci komórkowej, działającej w oparciu o technologię MCN (Micro Cellular Network), oraz w celu uaktywnienia odbioru informacji o sieci.



Ustawienia akcesoriów

Akcesoria w użyciu – Wybierz używane akcesorium.

Zestaw słuchawkowy/Pętla indukcyjna/Telefon tekstowy/Tryb głośnomówiący –

Wybierz **Profil domyślny**, aby ustawić profil, który ma się uaktywniać z chwilą podłączenia do konsoli danego akcesorium. Patrz „[Profile](#)”, str. 76. Wybierz **Odbiór samoczynny**, jeśli chcesz, żeby urządzenie automatycznie odbierało przychodzące połączenia po około 5 sekundach. Jeśli sygnał nadejścia połączenia ustawisz na **Krótki dźwięk** lub **Milczy**, funkcja automatycznego odbioru nie może zostać użyta.



Kontakty (spis telefonów)

Do karty kontaktowej można dodać osobny dźwięk dzwonka, znak głosowy i miniaturę zdjęcia. Możesz również tworzyć grupy kontaktów, i wysyłać wiadomości tekstowe i wiadomości e-mail do wielu odbiorców jednocześnie. W katalogu Kontakty można zapisywać odebrane informacje o kontaktach, czyli wizytówki. Patrz „Odbieranie logo, dźwięków, wizytówek, pozycji kalendarza i ustawień”, str. 64.





Uwaga: informacje o kontaktach mogą być wysyłane i odbierane tylko przy użyciu kompatybilnych urządzeń.



Wskazówka! Kontakty z wielu różnych telefonów firmy Nokia możesz przenosić do konsoli, korzystając z aplikacji Data Import pakietu PC Suite for Nokia N-Gage QD. Szczegółowe instrukcje znajdziesz w systemie pomocy pakietu PC Suite.

Zapisywanie opisów i numerów – tworzenie i edycja kart kontaktowych

- 1 Naciśnij  i wybierz **Kontakty**, po czym wybierz **Opcje** → **Nowy kontakt**.
- 2 Wypełnij wybrane przez siebie pola i naciśnij **Gotowe**.
- Aby dokonać edycji karty kontaktowej, wskaż ją w katalogu Kontakty i naciśnij . Aby wprowadzić zmiany w informacjach na karcie, wybierz **Opcje** → **Edytuj**.
- Aby usunąć kartę kontaktową, wskaż ją w katalogu Kontakty i wybierz **Opcje** → **Usuń**.
- Aby dołączyć do karty kontaktowej miniaturę zdjęcie, otwórz kartę kontaktową, wybierz **Opcje** → **Edytuj**, a następnie wybierz **Opcje** → **Dodaj miniaturę**. Zdjęcie to jest wyświetlane, gdy przychodzi połączenie od danego abonenta.

Opcje dostępne w katalogu Kontakty: **Otwórz, Połącz, Utwórz wiadomość, Nowy kontakt, Edytuj, Usuń, Zrób duplikat, Dodaj do grupy, Należy do grup, Zaznacz/Usuń zazn., Wyślij, Dane o kontaktach, Pomoc i Wyjdź.**



Opcje dostępne w trakcie edycji karty kontaktowej: **Dodaj miniaturę/Usuń miniaturę, Dodaj element, Usuń element, Edytuj etykietę, Pomoc i Wyjdź.**

Wskazówka!


O przechowywaniu zdjęć przeczytasz w punkcie „Zdjęcia”, str. 53.



Wskazówka! Aby wysłać informacje o kontakcie, w katalogu Kontakty wskaż kartę, którą chcesz wysłać. Wybierz **Opcje** → **Wyślij** → **Przez SMS**, **Przez e-mail** (opcja dostępna, gdy wprowadzone zostały poprawne ustawienia wiadomości e-mail) lub **Przez Bluetooth**. Patrz rozdział „Wiadomości” oraz punkt „Wysyłanie danych przez Bluetooth”, str. 98.


- Aby dodać zdjęcie do karty kontaktowej, otwórz ją i naciśnij  w celu otworzenia widoku zdjęcia (). Aby dołączyć zdjęcie, wybierz **Opcje** → **Dodaj zdjęcie**.

Kopiowanie kontaktów między kartą SIM i pamięcią urządzenia

- Aby skopiować opisy i numery z karty SIM do konsoli do gier, naciśnij  i wybierz **Narzędzia** → **Katal. SIM**. Zaznacz opisy do skopiowania i wybierz **Opcje** → **Kopiuj do Kontakt**.
- Aby skopiować numer telefonu, faksu lub pagera z folderu Kontakty na kartę SIM, przejdź do folderu Kontakty i otwórz kartę kontaktową. Wskaż żądany numer i wybierz **Opcje** → **Kopiuj do katal. SIM**.

Przypisywanie dźwięku dzwonka karcie kontaktowej lub grupie kontaktów

Gdy nadejdzie połączenie od takiego kontaktu lub członka takiej grupy, usłyszysz charakterystyczny dźwięk dzwonka (jeśli numer telefonu osoby dzwoniącej jest ujawniony i zostanie rozpoznany przez konsolę do gier).

- 1 Naciśnij , aby otworzyć kartę kontaktową, lub przejdź do listy Grupy i wybierz grupę kontaktów.
 - 2 Wybierz **Opcje** → **Dźwięk dzwonka**. Pojawi się lista dźwięków dzwonka.
 - 3 Wskaż dźwięk dzwonka dla kontaktu lub grupy i naciśnij **Wybierz**.
- Aby usunąć dźwięk dzwonka, z listy dźwięków dzwonka wybierz **Dźwięk domyślny**.



Uwaga: w przypadku pojedynczego kontaktu konsola do gier używa ostatnio przypisanego mu dźwięku dzwonka. Jeśli więc najpierw zmienisz dźwięk dzwonka grupy, a następnie dźwięk dzwonka kontaktu, który do tej grupy należy, używany będzie przypisany mu osobno dźwięk dzwonka.

Głosowe wybieranie numerów

Możesz nawiązywać połączenia, wypowiadając znaki głosowe przypisane do kart kontaktowych. Znakiem głosowym może być dowolne słowo (słowa).

Przed użyciem znaków głosowych zwróć uwagę, że:


- Znaki głosowe nie zależą od języka. Zależą natomiast od głosu mówiącego.
- Znak głosowy trzeba wymówić dokładnie tak samo, jak przy jego nagrywaniu.
- Znaki głosowe są wrażliwe na szumy tła. Dlatego należy je nagrywać i wypowiadać w cichym otoczeniu.
- Bardzo krótkie określenia nie są akceptowane. Należy używać długich nazw i unikać stosowania określeń o podobnym brzmieniu dla różnych numerów.



Uwaga: użycie znaku głosowego może być utrudnione w hałaśliwym otoczeniu lub pilnej potrzebie. Nie należy zatem polegać wyłącznie na głosowym wybieraniu numerów we wszystkich okolicznościach.

Dodawanie znaku głosowego do numeru telefonu

Każda karta kontaktowa może zawierać tylko jeden znak głosowy. Znaki głosowe można dodać maksymalnie do 25 numerów telefonów.

- 1 W katalogu Kontakty otwórz kartę kontaktową, do której chcesz dodać znak głosowy.
- 2 Wskaż numer, do którego chcesz dodać znak głosowy, i wybierz **Opcje** → **Dodaj znak głosowy**.
- 3 Aby nagrać znak głosowy, naciśnij **Start**. Po sygnale wyraźnie wypowiedz słowo (słowa), które chcesz nagrać jako znak głosowy. Zaczekaj, aż konsola do gier odtworzy i zapisze nagrany znak głosowy. Numer, do którego dodano znak głosowy, jest na karcie kontaktowej oznaczony symbolem .

Głosowe wybieranie numerów

Znak głosowy musisz wymówić dokładnie tak samo, jak przy jego nagrywaniu.



Wskazówka!

Proste wybieranie to szybki sposób wywoływania często używanych numerów. Możesz przypisać klawisze prostego wybierania ośmiu numerom telefonów. Patrz "Proste wybieranie numeru telefonu", str. 28.



Przykład:

Jako znaku głosowego możesz użyć wyrażenia w rodzaju „Komórka Adama”.



Wskazówka!



Aby przejrzeć listę zdefiniowanych znaków głosowych, w katalogu Kontakty wybierz **Opcje** → **Dane o kontaktach** → **Znaki głosowe**.





Wskazówka! Aby odsłuchać, zmienić lub usunąć znak głosowy, otwórz kartę kontaktową i wskaż numer ze znakiem głosowym (oznaczony symbolem ☎), po czym wybierz **Opcje** → **Znaki głosowe**. Następnie wybierz **Odtwórz**, **Zmień** lub **Usuń**.



Rysunek 10
Tworzenie grupy kontaktów.

- 1 W trybie gotowości naciśnij i przytrzymaj . Usłyszysz krótki dźwięk, a na wyświetlaczu zobaczysz komunikat Teraz mów.
 - 2 Przy nawiązywaniu połączeń za pomocą znaków głosowych używany jest głośnik. Trzymając konsolę w niewielkiej odległości, wyraźnie wypowiedz znak głosowy.
 - 3 Urządzenie odtworzy oryginalny znak głosowy, wyświetli opis i numer, a następnie wywoła numer z rozpoznanym znakiem głosowym.
 - Jeśli urządzenie odtworzy niewłaściwy znak głosowy lub gdy zajdzie potrzeba ponowienia próby wywołania numeru, naciśnij **Powtór.**
-  Uwaga: nie można korzystać z głosowego wybierania numerów podczas aktywnej transmisji danych lub połączenia GPRS.

Tworzenie grup kontaktów

- 1 W katalogu Kontakty naciśnij , aby otworzyć listę Grupy.
- 2 Wybierz **Opcje** → **Nowa grupa**.
- 3 Wprowadź nazwę grupy lub użyj nazwy domyślnej **Grupa** i naciśnij **OK**.
- 4 Otwórz grupę i wybierz **Opcje** → **Dodaj członków**.
- 5 Wskaż kontakt i naciśnij , aby go zaznaczyć. Aby od razu dodać wielu członków, powtarzaj tę czynność, aż zaznaczysz wszystkie żądane kontakty.
- 6 Naciśnij **OK**, aby dodać te kontakty do grupy.

Usuwanie członków z grupy

- 1 Na liście Grupy otwórz grupę, którą chcesz zmodyfikować.
- 2 Wskaż kontakt i wybierz **Opcje** → **Usuń z grupy**.
- 3 Naciśnij **Tak**, aby usunąć kontakt z grupy.

Zdjęcia



Przeglądanie zdjęć

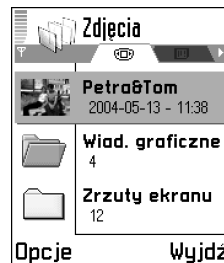
Zdjęcia możesz tworzyć w aplikacji Zrzut ekranu lub odbierać w wiadomościach multimedialnych lub graficznych, jako załączniki do wiadomości e-mail bądź poprzez Bluetooth. Po odebraniu zdjęcia w skrzynce odbiorczej należy je zapisać w pamięci urządzenia lub na karcie pamięci. Grafikę odebraną w wiadomościach graficznych możesz zapisywać w folderze Grafika.

- 1 Naciśnij i wybierz **Dodatki** → **Zdjęcia**. Między kartami pamięci przechodzi się, naciskając lub . Zdjęcia przegląda się, naciskając i .
- 2 Naciśnij , aby otworzyć zdjęcie. Po otwarciu zdjęcia w górnej części wyświetlacza widoczna jest nazwa zdjęcia i liczba zdjęć w danym folderze.

Skróty klawiaturowe

- Obrót: – odwrotnie do ruchu wskazówek zegara, – zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
 - Przewijanie: – w górę, – w dół, – w lewo, – w prawo.
 - Zmiana powiększenia: – powiększenie, – pomniejszenie, naciśnij i przytrzymaj , aby powrócić do zwykłego widoku.
 - Widok: – przełączanie między pełnym ekranem a zwykłym widokiem.
- Wskazówka!** Korzystając z różnych usług przesyłania wiadomości, możesz wysyłać zdjęcia do kompatybilnych urządzeń.

Opcje dostępne w aplikacji Zdjęcia: **Otwórz**, **Wyslij**, **Ładowarka zdjęć**, **Usuń**, **Przenieś do folderu**, **Nowy folder**, **Zaznacz/Usuń zazn.**, **Zmień nazwę**, **Pokaż szczegóły**, **Dodaj do 'Idź do'**, **Uaktualnij miniatury**, **Pomoc** i **Wyjdź**.






Rysunek 11 Główny widok aplikacji Zdjęcia.



Zrzut ekranu

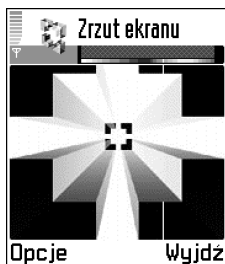
Możesz tworzyć zdjęcia obrazu widocznego na ekranie konsoli do gier. Aplikacja Zrzut ekranu działa w tle i po naciśnięciu wyznaczonej kombinacji klawiszy tworzy obraz zawartości ekranu.

Włożenie karty z grą lub karty pamięci spowoduje zamknięcie wszystkich otwartych w urządzeniu aplikacji. Aby zrobić zrzut widoku gry, najpierw włóż kartę pamięci, a dopiero potem otwórz aplikację „Zrzut ekranu”.

- 1 Naciśnij  i wybierz **Dodatki**→ **Zrzut ekranu**.
- 2 Wybierz **Opcje**→ **Utrzym. apl. aktyw.** Aplikacja zniknie z ekranu, ale pozostanie aktywna. Nie ma to wpływu na żadną uruchamianą aplikację i umożliwia tworzenie zrzutów zawartości ekranu w dowolnym momencie, na przykład podczas grania.
- 3 Naciśnij  + , aby utworzyć zrzut ekranu. Zrzuty ekranu są automatycznie zapisywane w aplikacji **Zdjęcia**.



Uwaga: gdy zaczyna brakować pamięci, konsola do gier może sama zamknąć niektóre aplikacje. Przed zamknięciem aplikacji konsola do gier zapisuje wszystkie niezapisane dane.



Rysunek 12
Zrzut ekranu.


Zmiana ustawień aplikacji Zrzut ekranu

Wybierz **Opcje**→ **Ustawienia**, aby zmienić opcje:


- **Zrób zrzut ekr. z** – Wybierz kombinację klawiszy tworzącą zrzut ekranu.
- **Nazwa folderu, Nazwa zrzutu ekranu, Jakość zrzutu ekr.**
- **Użyj nazwy domyśl.** – Wybierz **Tak**, jeśli chcesz zapisać zdjęcie pod nazwą wprowadzoną w opcji **Nazwa zrzutu ekranu**. Wybierz **Nie**, aby osobno nadać nazwę każdemu zdjęciu (nazwa wprowadzona w opcji **Nazwa zrzutu ekranu** jest wyświetlana jako domyślna).



Odtwarzacz wideo

Naciśnij  i wybierz **Dodatki**→ **Wideo**, aby móc odtwarzać pliki wideo zapisane w pamięci urządzenia lub na karcie pamięci.

Odtwarzacz wideo współpracuje z plikami o rozszerzeniach .3gp oraz .nim. Niektóre odmiany wymienionych formatów plików mogą jednakże nie być zgodne.

- Aby odtworzyć plik wideo, wskaż go i naciśnij  lub wybierz **Opcje**→ **Otwórz**.
- Aby wysłać plik wideo, wskaż go i wybierz **Opcje**→ **Wyślij**→ **Przez MMS**, **Przez e-mail** lub **Przez Bluetooth**. Wybierz odbiorcę. Plik wideo zostanie przeniesiony do skrzynki nadawczej w celu wysłania. Ponieważ maksymalny rozmiar wiadomości multimedialnej wynosi 95 KB, długość pliku wideo jest ograniczona również do 95 KB, co oznacza zwykle około 15 sekund nagrania.
- Aby włączyć lub wyłączyć dźwięk, dostosować kontrast wyświetlacza lub uaktywnić automatyczne powtarzanie odtwarzania plików wideo po ich zakończeniu, wybierz **Opcje**→ **Ustawienia**.

Odbieranie pliku wideo w wiadomości

- Po odebraniu w wiadomości multimedialnej pliku wideo w poprawnym formacie, przejdź do **Wiadomości** i otwórz tę wiadomość. Aby przejrzeć wiadomość w postaci tekstu i odtworzyć lub zapisać plik wideo, wybierz **Opcje**→ **Obiekty**.
- Po odebraniu pliku wideo w poprawnym formacie jako załącznika do wiadomości e-mail otwórz tę wiadomość i wybierz **Opcje**→ **Załączniki**, aby odtworzyć lub zapisać plik wideo.

Opcje dostępne w głównym widoku:
Otwórz, Usuń, Edytuj nazwę pliku, Wyślij, Dodaj do 'Idź do', Przenieś do karty/Przen. do pam. tel., Ustawienia i Wyjdź.



Wiadomości

Opcje dostępne w głównym widoku aplikacji Wiadomości:
Połącz (widoczne po zdefiniowaniu ustawień skrzynki pocztowej) /
Rozłącz (widoczne podczas aktywnego połączenia ze skrzynką pocztową), **Wiadomości SIM**, **Wiadom. sieciowe**, **Zlecenie usługi**, **Ustawienia**, **Pomoc** i **Wyjdź**.



Wskazówka! Swoje wiadomości możesz porządkować, dodając nowe foldery w menu **Moje foldery**.

W aplikacji Wiadomości możesz tworzyć, wysyłać, odbierać, przeglądać, edytować i organizować: wiadomości tekstowe, multimedialne, wiadomości e-mail oraz specjalne wiadomości tekstowe zawierające dane. Możesz ponadto odbierać wiadomości oraz dane poprzez Bluetooth, odbierać wiadomości usług internetowych, wiadomości sieciowe, a także wysyłać zlecenia na usługi.



Uwaga: z tych funkcji można korzystać tylko wówczas, gdy oferuje je operator sieci lub usługodawca. Jedynie urządzenia oferujące kompatybilne funkcje wiadomości graficznych, multimedialnych oraz wiadomości e-mail mogą odbierać i wyświetlać takie wiadomości. W niektórych sieciach do urządzenia adresata może również zostać wysłane łącze do strony internetowej, na której można przejrzeć odebrane wiadomości multimedialne.

Po otwarciu aplikacji Wiadomości widoczna jest funkcja **Nowa wiadom.** oraz lista folderów:



Sk. odbiorcza – zawiera odebrane wiadomości (oprócz wiadomości e-mail i wiadomości sieciowych). Wiadomości e-mail przechowywane są w folderze **Skrz. pocztowa**.



Moje foldery – menu umożliwiające porządkowanie wiadomości w folderach.



Skrz. pocztowa – po otwarciu tego folderu możesz połączyć się ze zdalną skrzynką pocztową w celu pobrania nowych wiadomości e-mail lub przejrzeć w trybie offline wiadomości pobrane już wcześniej. Patrz „Ustawienia wiadomości e-mail”, str. 73.



Robocze – zawiera niewysłane jeszcze wiadomości.



Wysłane – zawiera 20 wiadomości, które ostatnio zostały wysłane inaczej niż przez Bluetooth. O tym, jak zmienić liczbę zapisywanych wiadomości, przeczytasz w punkcie „Ustawienia folderu Inne”, str. 75.





Sk. nadawcza – tymczasowe miejsce przechowywania wiadomości czekających na wysłanie.



Raporty – na życzenie możesz otrzymywać z sieci raporty doręczenia wysyłanych wiadomości tekstowych i multimedialnych (usługa sieciowa). Odbiór raportu doręczenia wiadomości multimedialnej wysłanej na adres poczty elektronicznej może okazać się niemożliwy.
















Wskazówka!

Po otwarciu dowolnego z domyślnych folderów możesz przełączać się między nimi, naciskając  lub .

Wpisywanie tekstu

Tradycyjna metoda wpisywania tekstu


Gdy korzystasz z tradycyjnej metody wpisywania tekstu, w prawym górnym rogu wyświetlacza widoczny jest wskaźnik .

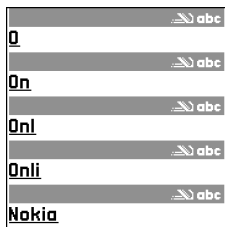
- Naciskaj klawisz numeryczny ( - ) do momentu pojawienia siężądanego znaku. Nie wszystkie znaki, które można wprowadzić danym klawiszem numerycznym, są na nim widoczne.
- Aby wprowadzić cyfrę, naciśnij i przytrzymaj odpowiedni klawisz numeryczny.
- Aby zmienić tryb tekstowy na numeryczny lub odwrotnie, naciśnij i przytrzymaj .
- Jeśli kolejna litera znajduje się na tym samym klawiszu co litera właśnie wprowadzona, poczekaj na pojawienie się kursora (lub naciśnij , aby od razu się pojawił) i wprowadź tę literę.
- W przypadku pomyłki naciśnij , aby usunąć znak. Naciśnij i przytrzymaj , aby usunąć więcej niż jeden znak.
- Najczęściej używane znaki interpunkcyjne są dostępne po naciśnięciu klawisza . Naciskaj , aby przejść dożądanego znaku interpunkcyjnego. Naciśnij , aby otworzyć listę znaków interpunkcyjnych i specjalnych. Użyj  do wskazania znaku na liście i naciśnij **Wybierz**, aby znak ten wybrać.
- Spację wprowadzisz, naciskając . Aby przenieść kursor do następnego wiersza, trzykrotnie naciśnij .
- Aby przełączać się między różnymi wielkościami liter (**Abc**, **abc** i **ABC**), naciskaj .

Ikony: **ABC** i **abc**

wskazują wybraną wielkość liter. **Abc** oznacza, że pierwsza litera słowa jest wielka, a wszystkie pozostałe litery są małe. **123** oznacza, że włączony jest tryb numeryczny.

**Wskazówka!**














Aby włączyć lub wyłączyć metodę słownikową, podczas wpisywania tekstu dwukrotnie naciśnij szybko .
















*Rysunek 13
Słowo jest stale
dopasowywane, a więc
sprawdź rezultat
dopiero po
wprowadzeniu
wszystkich znaków.*

Słownikowa metoda wpisywania tekstu – opcja Słownik

Każdą literę możesz wprowadzić pojedynczym naciśnięciem klawisza. Metoda słownikowa oparta jest na wbudowanym słowniku, do którego można dodawać również nowe wyrazy. Gdy wyczerpie się pojemność słownika, każde nowo dodane słowo zastępuje pierwsze z dodanych już wcześniej.

- 1 Aby włączyć metodę słownikową, naciśnij  i wybierz **Włącz słownik**. Metoda słownikowa zostanie uaktywniona we wszystkich edytorach konsoli do gier. Gdy wykorzystasz ze słownikowej metody wpisywania tekstu, w prawym górnym rogu wyświetlacza widoczny jest wskaźnik .
- 2 Wpisz żądane słowo, naciskając klawisze od  do . Naciśnij każdy klawisz tylko raz dla danej litery. Aby na przykład wprowadzić słowo „Nokia” (słownik angielski), naciśnij  (litera „N”),  (litera „o”),  (litera „k”),  (litera „i”) oraz  (litera „a”).
Jak widać na rysunku 13, proponowane słowo zmienia się po każdym naciśnięciu klawisza.
- 3 Gdy wprowadzisz już całe słowo i jest ono poprawne, zatwierdź je, naciskając  lub dodając spację ().
 - Jeśli słowo nie jest prawidłowe: naciskaj , aby przejrzeć wszystkie pasujące słowa znalezione w słowniku. Możesz też nacisnąć  i wybrać **Słownik** → **Odpowiedniki**.
 - Znak ? wyświetlany za słowem oznacza, że wpisanego słowa nie ma w słowniku. Aby dodać słowo do słownika, naciśnij **Literuj**, wprowadź słowo (maks. 32 litery) używając tradycyjnej metody wpisywania tekstu i naciśnij **OK**. Słowo zostanie dodane do słownika. Gdy wyczerpie się pojemność słownika, każde nowo dodane słowo zastąpi pierwsze z wcześniej dodanych słów.
- 4 Rozpocznij wprowadzanie kolejnego słowa.



Wskazówki dotyczące wprowadzania tekstu metodą słownikową

- Aby usunąć znak, naciśnij . Naciśnij i przytrzymaj , aby usunąć więcej niż jeden znak.
- Aby przełączać się między różnymi wielkościami liter (**Abc**, **abc** i **ABC**), naciśnij . Szybkie dwukrotne naciśnięcie  wyłącza metodę słownikową.
- Aby w trybie tekstowym wprowadzić cyfrę, naciśnij i przytrzymaj odpowiedni klawisz numeryczny.
Aby zmienić tryb tekstowy na numeryczny lub odwrotnie, naciśnij i przytrzymaj .
- Najczęściej używane znaki interpunkcyjne są dostępne po naciśnięciu klawisza . Naciśnij , po czym naciśnij , aż pojawi się żądany znak.
- Naciśnij , aby otworzyć listę znaków interpunkcyjnych i specjalnych. Użyj  do wskazania znaku na liście i naciśnij **Wybierz**, aby znak ten wybrać.
- Naciśnij , aby przejrzeć wszystkie pasujące słowa znalezione w słowniku.
- Naciśnij , wybierz **Słownik** i naciśnij , aby wybrać jedną z następujących opcji:
 - Odpowiedniki**, aby przejrzeć listę słów odpowiadających naciśniętym klawiszom.
 - Wstaw słowo**, aby dodać do słownika słowo (maks. 32 litery), stosując metodę tradycyjną. Gdy wyczerpie się pojemność słownika, każde nowo dodane słowo zastąpi pierwsze z wcześniej dodanych słów.
 - Edytuj słowo**, aby zmodyfikować słowo, stosując metodę tradycyjną (opcja dostępna, gdy słowo jest podkreślone).




Wskazówka! Przy metodzie słownikowej podejmowane są próby odgadnięcia, jaki znak interpunkcyjny jest w danym momencie potrzebny (.,?!'). Dostępne znaki interpunkcyjne i ich kolejność zależą od wybranego w słowniku języka.


Wpisywanie wyrazów złożonych

Wpisz pierwszą część złożonego wyrazu i zatwierdź ją przez naciśnięcie . Następnie wpisz drugą część wyrazu i naciśnij , aby wprowadzić spację.

Wyłączanie metody słownikowej

- Aby wyłączyć metodę słownikową we wszystkich edytorach konsoli do gier, naciśnij  i wybierz **Słownik** → **Wyłączony**.












**Wskazówka!**

Po naciśnięciu  dostępne są następujące opcje (w zależności od trybu edycji i wykonywanej czynności): **Słownik** (metoda słownikowa), **Tryb alfanumeryczny** (metoda tradycyjna), **Tryb numeryczny**, **Wytnij** (jeśli zaznaczono tekst), **Kopiuj** (jeśli zaznaczono tekst), **Wklej** (jeśli najpierw skopiowano lub wycięto tekst), **Wstaw liczbę**, **Wstaw symbol** i **Język tekstów**: (zmienia język wprowadzania tekstu we wszystkich edytorach konsoli do gier).

**Wskazówka!**

Tworzenie wiadomości możesz rozpocząć w dowolnej aplikacji udostępniającej opcję **Wyślij**. Wybierz plik (zdjęcie, tekst), który chcesz dodać do wiadomości, i wybierz **Opcje**→**Wyślij**.

Kopiowanie tekstu do schowka

- 1 Aby zaznaczyć litery i słowa, naciśnij i przytrzymaj . Jednocześnie naciśnij  lub . W miarę zaznaczania tekstu jest on sukcesywnie podświetlany.
- 2 Aby zakończyć zaznaczanie, przestań naciskać .
- 3 Aby skopiować tekst do schowka, wciąż przytrzymując , naciśnij **Kopiuj**.
- 4 Aby wstawić tekst do dokumentu, naciśnij i przytrzymaj , a następnie naciśnij **Wklej**. Możesz też raz nacisnąć  i wybrać **Wklej**.
- Aby zaznaczyć całe wiersze tekstu, naciśnij i przytrzymaj . Jednocześnie naciśnij  lub .
- Jeżeli chcesz usunąć zaznaczony tekst z dokumentu, naciśnij .




Pisanie i wysyłanie wiadomości

Wygląd wiadomości multimedialnej może się różnić w zależności od urządzenia, na którym jest odbierana.

Chronionych prawami autorskimi zdjęć, dźwięków dzwonka i innych zapisanych cyfrowo materiałów nie można kopiować, modyfikować, przysyłać ani przekazywać.


Aby możliwe było utworzenie wiadomości multimedialnej lub napisanie wiadomości e-mail, wprowadzone muszą już być poprawne ustawienia połączeń. Patrz „Wymagane ustawienia wiadomości e-mail”, str. 63 oraz „Wymagane ustawienia wiadomości multimedialnych”, str. 62.

- 1 Wybierz **Nowa wiadom.**. Pojawi się lista dostępnych opcji wiadomości.
 - Wybierz **Utwórz: Wiadomość SMS**, aby utworzyć wiadomość tekstową.
 - Wybierz **Utwórz: Wiadomość MMS**, jeśli chcesz wysłać wiadomość multimedialną.
 - Wybierz **Utwórz: E-mail**, aby wysłać wiadomość e-mail. Jeśli konto poczty elektronicznej nie zostało jeszcze skonfigurowane, wyświetlona zostanie prośba o zrobienie tego teraz.

- 2 Naciskaj , aby zaznaczyć odbiorców z katalogu Kontakty, lub wprowadź ich numery telefonu bądź też adresy e-mail. Naciśnij , aby wstawić średnik (;) oddzielający kolejnych odbiorców.
- 3 Naciśnij , aby przejść do pola wiadomości.
- 4 Wpisz treść wiadomości.
 - Aby dodać obraz do wiadomości tekstowej, wybierz **Opcje**→**Wstaw**→**Grafika**.




Uwaga: to urządzenie umożliwia wysyłanie wiadomości zawierających więcej niż standardowy limit 160 znaków. Wiadomość zawierająca więcej niż 160 znaków zostanie wysłana jako dwie lub więcej wiadomości. Koszty takiej wysyłki będą odpowiednio wyższe. Na pasku nawigacji widoczny jest wskaźnik liczby znaków w wiadomości pokazujący liczbę znaków do 160. Na przykład „10 (2)” oznacza, że można jeszcze wprowadzić 10 znaków do tekstu, który zostanie wysłany w dwóch wiadomościach. Należy zwrócić uwagę, że znaki specjalne, takie jak ą, ć, ę czy ż, zabierają więcej miejsca.

- Aby dodać obiekt do wiadomości multimedialnej, wybierz **Opcje**→**Wstaw**→**Zdjęcie**, **Plik audio**, **Plik video** lub **Szablon**. Po dodaniu dźwięku na pasku nawigacji widoczna będzie ikona . Wiadomość multimedialna może zawierać tylko jedno zdjęcie i jeden plik audio.

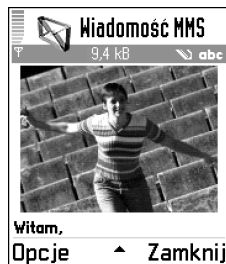


Wskazówka! Domyślnym ustawieniem opcji **Rozmiar zdjęcia** jest **Duży** (zależy to od sieci). Przy wysyłaniu wiadomości multimedialnej na adres poczty elektronicznej lub do urządzenia, które może odbierać duże zdjęcia, używaj właśnie dużego rozmiaru zdjęć. Jeśli nie ma się pewności, czy sieć lub urządzenie odbiorcze jest w stanie przesyłać (odbierać) duże pliki, należy raczej używać zdjęć o małych rozmiarach, a długość plików audio ograniczyć do nie więcej niż 15 sekund. Aby zmienić to ustawienie, w trakcie tworzenia wiadomości multimedialnej wybierz **Opcje**→**Opcje wysyłania**→**Rozmiar zdjęcia**.




Wskazówka!
Wskaż kontakt i naciśnij , aby go zaznaczyć. Możesz zaznaczyć kilku odbiorców naraz.


Opcje dostępne w edytorze wiadomości: **Wyślij**, **Dodaj odbiorcę**, **Wstaw**, **Załączniki** (wiadomości e-mail), **Podgląd wiadomości** (wiadomości MMS), **Obiekty** (wiadomości MMS), **Usuń załącznik** (wiadomości MMS), **Usuń**, **Szczegóły wiadom.**, **Opcje wysyłania**, **Pomoc** i **Wyjdź**.




Rysunek 14
Tworzenie wiadomości
multimedialnej

 **Wskazówka!** Chcąc zamówić ustawienia WAP, MMS, e-mail i punktu dostępu do internetu, odwiedź witrynę pod adresem <http://support.n-gage.com>. Łącza do różnorodnych witryn internetowych znajdziesz pod adresem <http://www.n-gage.com/select.html>.

Aby otworzyć aplikację Dyktafon i nagrać nowy plik audio, wybierz **Wstaw**→**Nowy plik audio**. Naciśnij **OK**, dzięki czemu nowy plik audio zostanie automatycznie zapisany, a jego kopia wstawiona do wiadomości. Wybierz **Opcje**→**Podgląd wiadomości**, aby sprawdzić wygląd wiadomości multimedialnej.

- Aby dodać załącznik do wiadomości e-mail, wybierz **Opcje**→**Wstaw**→**Zdjęcie, Plik audio, Plik wideo** lub **Notatka**. O załączniku do wiadomości e-mail informuje widoczny na pasku nawigacji wskaźnik .

- 5 Aby wysłać wiadomość, wybierz **Opcje**→**Wyślij** lub naciśnij .



Uwaga: przed wysłaniem wiadomości e-mail są automatycznie umieszczane w skrzynce nadawczej. Jeśli wysyłanie nie powiedzie się, wiadomość e-mail pozostaje w skrzynce nadawczej oznaczona jako Nie wysłana.

Wymagane ustawienia wiadomości multimedialnych

Ustawienia te możesz otrzymać w wiadomości tekstowej od operatora sieci lub usługodawcy. Patrz „[Odbieranie logo, dźwięków, wizytówek, pozycji kalendarza i ustawień](#)”, str. 64.

Więcej o dostępności usług przekazywania danych i możliwościach wykupienia abonamentu na te usługi dowiesz się od operatora sieci lub usługodawcy. Stosuj się do wskazówek otrzymanych od usługodawcy.

Ręczne wprowadzanie ustawień:

- 1 Przejdź do **Narzędzia**→**Ustawienia**→**Połączenie**→**Punkty dostępu** i określ ustawienia punktu dostępu dla wiadomości multimedialnych. Patrz „[Ustawienia połączeń](#)”, str. 38.
- 2 Przejdź do **Wiadomości**→**Opcje**→**Ustawienia**→**Wiadomość MMS**. Otwórz **Punkt dost. w użyciu** i wybierz utworzony punkt dostępu jako preferowane połączenie. Patrz również „[Ustawienia wiadomości multimedialnych](#)”, str. 71.



Wymagane ustawienia wiadomości e-mail

Zanim możliwe będzie wysyłanie, odbieranie, pobieranie, odpowiadanie i przekazywanie wiadomości e-mail, musisz:

- Odpowiednio skonfigurować punkt dostępu do internetu (IAP). Patrz „[Ustawienia połączeń](#)”, str. 38.
- Prawidłowo określić ustawienia wiadomości e-mail. Patrz „[Ustawienia wiadomości e-mail](#)”, str. 73. W tym celu niezbędne jest osobne konto poczty elektronicznej. Postępuj zgodnie z instrukcjami usługodawców (internetu i zdalnej skrzynki pocztowej).







Skrzynka odbiorcza – odbiór wiadomości

Po odebraniu wiadomości w trybie gotowości pojawia się symbol  i komunikat **1 nowa wiadomość**. Naciśnij **Pokaż**, aby odebraną wiadomość otworzyć. Aby otworzyć wiadomość w skrzynce odbiorczej, wskaż ją i naciśnij .

Odbieranie obiektów multimedialnych



Uwaga: obiekty wchodzące w skład wiadomości multimedialnej mogą zawierać wirusy lub w inny sposób być szkodliwe dla urządzenia lub komputera. Nie otwieraj żadnego załącznika, jeśli nie jesteś pewien wiarygodności nadawcy wiadomości.

Po otwarciu wiadomości multimedialnej () możesz obejrzeć zdjęcie, odczytać wiadomość i jednocześnie słuchać dołączonego do niej dźwięku (o dołączeniu dźwięku informuje symbol ). W czasie odtwarzania dźwięku możesz zwiększać lub zmniejszać poziom głośności, używając klawiszy  i . Aby wyciszyć dźwięk, naciśnij **Stop**. Aby ponownie odsłuchać dźwięk, wybierz **Opcje** → **Odtwórz plik audio**.





Wskazówka!


Aby jako załącznik wysłać plik inny niż dźwięki lub notatki, otwórz odpowiednią aplikację i wybierz **Wyślij** → **Przez e-mail** (jeśli ta opcja jest dostępna).


Ikony wyświetlane

w skrzynce odbiorczej:

Gdy w skrzynce odbiorczej znajdują się nieprzeczytane wiadomości, ikona zmienia się na .

 nieprzeczytana wiadomość tekstowa,

 nieprzeczytana wiadomość multimedialna oraz

 dane odebrane poprzez Bluetooth.

Opcje dostępne w widoku
 Obiekty: **Otwórz, Zapisz,**
Wyślij, Pomoc i Wyjdź.



Wskazówka!


Obiekty graficzne dołączone do odebranych plików w formacie vCard są również zapisywane w katalogu Kontakty.

Aby dowiedzieć się, jakie obiekty dołączono do wiadomości multimedialnej, otwórz wiadomość i wybierz **Opcje**→**Obiekty**. Każdy plik obiektu multimedialnego możesz zapisać w konsoli do gier lub wysłać (np. poprzez Bluetooth) do innego kompatybilnego urządzenia.

Chronionych prawami autorskimi zdjęć, dźwięków dzwonka i innych zapisanych cyfrowo treści nie można kopiować, modyfikować, przysyłać ani przekazywać.

Odbieranie logo, dźwięków, wizytówek, pozycji kalendarza i ustawień

Konsola do gier może odbierać wiele rodzajów wiadomości tekstowych zawierających dane (☎). Takie wiadomości nazywane są też wiadomościami OTA (Over-The-Air).

- **Wiadomość graficzna** — Aby zapisać obraz w menu **Dodatki**→**Zdjęcia**→**Wiad. graficzne** w celu późniejszego użycia, wybierz **Opcje**→**Zapisz grafikę**.
- **Wizytówka** — Aby zapisać informacje o kontakcie, wybierz **Opcje**→**Zapisz wizytówkę**.
 Uwaga: dołączone do wizytówki certyfikaty lub pliki audio nie są zapisywane.
- **Dźwięk dzwonka** — Aby zapisać dźwięk dzwonka w aplikacji Kompozytor, wybierz **Opcje**→**Zapisz**.
- **Logo operatora** — Aby logo było wyświetlane w trybie gotowości zamiast identyfikatora operatora sieci, wybierz **Opcje**→**Zapisz**.
- **Pozycja kalendarza** — Aby zapisać zaproszenie, wybierz **Opcje**→**Zapisz w Kalend.**
- **Wiadomość przeglądarki** — Aby zapisać zakładkę na liście Zakładki aplikacji Przeglądarka, wybierz **Opcje**→**Zapisz w zakładk.** Jeżeli wiadomość zawiera zarówno zakładki, jak i ustawienia punktu dostępu, to aby zapisać dane, wybierz **Opcje**→**Zapisz wszystko**.
- **Odebrano nowy e-mail** — Informuje o liczbie nowych wiadomości e-mail w zdalnej skrzynce pocztowej. Rozszerzone powiadomienia mogą zawierać również listę bardziej szczegółowych informacji.

- Oprócz pozycji wymienionych powyżej otrzymać można też numer usługi wiadomości tekstowych, numer telefoniczny skrzynki poczty głosowej, ustawienia profilu zdalnej synchronizacji, ustawienia punktu dostępu dla aplikacji internetowych, wiadomości multimedialnych i wiadomości e-mail, ustawienia skryptu logowania do punktu dostępu i ustawienia poczty elektronicznej.

Odbieranie wiadomości usług

Wiadomości dostarczane w ramach usług (📶) to powiadomienia mogące zawierać na przykład nagłówki doniesień prasowych, wiadomości tekstowe lub łącza. Więcej informacji o dostępności i warunkach subskrypcji udziela usługodawca.



Moje foldery

W menu **Moje foldery** możesz segregować swoje wiadomości w folderach, tworzyć nowe foldery oraz usuwać i zmieniać nazwy folderów już istniejących. Wybierz **Opcje** → **Przenieś do folderu**, **Nowy folder** lub **Zm. nazwę folderu**.



Skrzynka pocztowa

Po wybraniu opcji **Skrz. pocztowa**, gdy nie zostało jeszcze skonfigurowane konto poczty elektronicznej, pojawi się prośba, aby to zrobić. Patrz „Wymagane ustawienia wiadomości e-mail”, str. 63. Po utworzeniu nowej skrzynki pocztowej jej nazwa zastąpi widoczną w głównym widoku aplikacji Wiadomości nazwę **Skrz. pocztowa**. Maksymalnie skonfigurować można sześć skrzynek pocztowych.

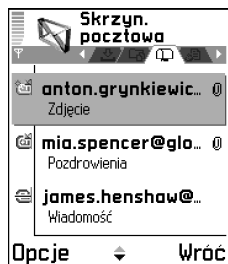
Otwieranie skrzynki pocztowej

Gdy otworzysz skrzynkę pocztową, możesz zdecydować, czy chcesz w trybie offline przejrzeć pobrane wcześniej wiadomości e-mail oraz nagłówki wiadomości czy też połączyć się z serwerem poczty elektronicznej.



Wskazówka!

Gotowe teksty dostępne w folderze Szablony pozwolą Ci uniknąć wielokrotnego wpisywania często wysyłanych wiadomości.



Rysunek 15
Skrzynka pocztowa i
różne ikony stanu



Wskazówka!

Konfigurację ustawień punktu dostępu i skrzynki pocztowej możesz przeprowadzić na kompatybilnym komputerze przy użyciu pakietu PC Suite dla Nokia N-Gage QD. Informacji szukaj na dysku CD-ROM dostarczonej w pakiecie sprzedażnym.

Po wskazaniu skrzynki pocztowej i naciśnięciu pojawi się pytanie **Połączyć ze skrzynką pocztową?**

- Wybierz **Tak**, aby połączyć się ze swoją skrzynką pocztową i pobrać nowe nagłówki wiadomości e-mail lub całe wiadomości. W trakcie przeglądania wiadomości w trybie online cały czas aktywne jest połączenie transmisji danych lub połączenie GPRS ze zdalną skrzynką pocztową. Patrz też „Najważniejsze wskaźniki wyświetlane w trybie gotowości”, str. 22 oraz „Ustawienia połączeń”, str. 38.
- Wybierz **Nie**, aby w trybie offline przejrzeć wcześniej pobrane wiadomości e-mail. Podczas przeglądania wiadomości e-mail w trybie offline konsola do gier nie jest połączona ze zdalną skrzynką pocztową.


Pobieranie wiadomości e-mail ze skrzynki pocztowej

- W trybie offline wybierz **Opcje** → **Połącz**, aby połączyć się ze zdalną skrzynką pocztową.



Uwaga: wiadomości e-mail mogą zawierać wirusy lub w inny sposób być szkodliwe dla urządzenia lub komputera. Nie otwieraj żadnego załącznika, jeśli nie jesteś pewien wiarygodności nadawcy wiadomości.

- Gdy aktywne jest połączenie ze zdalną skrzynką pocztową, wybierz **Opcje** → **Pobierz e-mail** →
 - Nowe**, aby pobrać do konsoli do gier wszystkie nowe wiadomości e-mail.
 - Wybrane**, aby pobrać tylko te wiadomości e-mail, które zaznaczysz.
 - Wszystkie**, aby pobrać ze skrzynki pocztowej wszystkie wiadomości.
 Aby zrezygnować z pobierania wiadomości, naciśnij **Anuluj**.
- Po pobraniu wiadomości e-mail możesz je dalej przeglądać w trybie online. Możesz również wybrać **Opcje** → **Rozłącz**, aby zakończyć połączenie i przejrzeć wiadomości w trybie offline.
- Aby otworzyć wiadomość e-mail, naciśnij . Jeśli dana wiadomość nie została jeszcze pobrana (strzałka na ikonie skierowana na zewnątrz), to w trybie offline pojawi się pytanie, czy chcesz pobrać tę wiadomość ze skrzynki pocztowej.

- Aby wyświetlić załączniki do wiadomości e-mail, otwórz wiadomość ze wskaźnikiem załącznika  i wybierz **Opcje**→ **Załączniki**. Przyciemniony symbol załącznika oznacza, że załącznik ten nie został pobrany do urządzenia. W takim przypadku wybierz **Opcje**→ **Pobierz**. W widoku Załączniki możesz pobierać, otwierać i zapisywać załączniki. Możesz je również wysłać poprzez Bluetooth.



Wskazówka! Jeśli skrzynka pocztowa używa protokołu IMAP4, możesz zdecydować, czy pobrać tylko nagłówki wiadomości e-mail, same wiadomości, czy też wiadomości wraz z załącznikami. Protokół POP3 pozwala wybrać jedynie między nagłówkami wiadomości e-mail i wiadomościami wraz z załącznikami. Patrz „Ustawienia wiadomości e-mail”, str. 73.

Usuwanie wiadomości e-mail

- Aby usunąć treść wiadomości e-mail z konsoli do gier, ale zachowując ją w zdalnej skrzynce pocztowej, wybierz **Opcje**→ **Usuń**→ **Tylko urządzenie**.



Uwaga: w konsoli do gier odwzorowane są nagłówki wiadomości e-mail przechowywanych w zdalnej skrzynce pocztowej. Dlatego po usunięciu treści wiadomości ich nagłówki nadal pozostają w urządzeniu. Aby usunąć również nagłówki, należy najpierw usunąć wiadomości ze zdalnej skrzynki pocztowej, a następnie ponownie połączyć konsolę do gier z tą skrzynką w celu zaktualizowania jej stanu.

- Aby usunąć wiadomość e-mail z konsoli do gier i ze zdalnej skrzynki pocztowej: wybierz **Opcje**→ **Usuń**→ **Urządzenie i serwer**.



Uwaga: w trybie offline wiadomość zostanie usunięta najpierw z konsoli do gier. Usunięcie jej ze zdalnej skrzynki pocztowej nastąpi automatycznie dopiero podczas kolejnego połączenia z tą skrzynką. Jeśli korzystasz z protokołu POP3, wiadomości zaznaczone do usunięcia są usuwane dopiero po zakończeniu połączenia ze zdalną skrzynką pocztową.

Ikony stanu wiadomości e-mail:



nowa wiadomość e-mail (tryb offline lub online), której treść nie została pobrana do konsoli do gier (strzałka skierowana na zewnątrz).



nowa wiadomość e-mail, której treść została pobrana do konsoli do gier (strzałka skierowana do wewnątrz).



odczytana wiadomość e-mail.



odczytany nagłówek wiadomości e-mail, której treść została usunięta z pamięci konsoli do gier.



Wskazówka! Aby skopiować wiadomość e-mail ze zdalnej skrzynki pocztowej do folderu w menu Moje foldery, wybierz **Opcje**→ **Kopiuji do folderu**. Wybierz folder z listy i naciśnij **OK**.

- Aby cofnąć decyzję o usunięciu wiadomości e-mail z konsoli do gier i z serwera, wskaż wiadomość zaznaczoną do usunięcia przy następnym połączeniu (☰) i wybierz **Opcje**→**Nie usuwaj**.

Rozłączanie się ze skrzynką pocztową

W trybie online wybierz **Opcje**→**Rozłącz**, aby zakończyć połączenie transmisji danych lub połączenie GPRS ze zdalną skrzynką pocztową. Patrz również „Najważniejsze wskaźniki wyświetlane w trybie gotowości”, str. 22.

Przeglądanie wiadomości e-mail w trybie offline

Aby po ponownym otwarciu folderu **Skrz. pocztowa** przeczytać pocztę w trybie offline, na pytanie **Połączyć ze skrzynką pocztową?** odpowiedz **Nie**. Możesz wówczas przeczytać wcześniej pobrane wiadomości e-mail bądź też nagłówki wiadomości. Możesz również pisać nowe wiadomości, odpowiadać na wiadomości lub je przekazywać, przy czym zostaną one wysłane przy kolejnym połączeniu ze skrzynką pocztową.



Przykład:
wiadomości umieszczane są w skrzynce nadawczej na przykład wtedy, gdy konsola do gier znajduje się poza zasięgiem sieci. Możesz również zdecydować, aby wiadomości były wysyłane przy następnym połączeniu ze skrzynką pocztową.



Skrzynka nadawcza – wiadomości czekające na wysłanie

Wiadomości w skrzynce nadawczej mogą mieć status: **Wysyłana**, **Oczekująca/W kolejce**, **Wysłij ponownie o** (godzina). Jeżeli wiadomość ma status ostatniego typu, konsola do gier ponowi próbę jej wysłania po upływie określonego czasu. Aby bezzwłocznie ponowić próbę wysyłania, naciśnij **Wysłij**. Wiadomość może być również **Wstrzymana** – przetwarzanie dokumentów w skrzynce nadawczej można „zawieszać”. Przejdź do wysyłanej wiadomości i wybierz **Opcje**→**Wstrzymaj wysłanie**. Jeśli wiadomość jest **Nie wysłana**, oznacza to, że przeprowadzono maksymalną liczbę prób jej wysłania i żadna z nich się nie powiodła. Wysyłanie nie powiodło się. Jeżeli dotyczy to wiadomości tekstowej, otwórz taką wiadomość i sprawdź poprawność jej opcji wysyłania.

Przeglądanie wiadomości na karcie SIM

Aby przejrzeć wiadomości zapisane na karcie SIM, musisz najpierw skopiować je do folderu w konsoli do gier.

- 1 W głównym widoku aplikacji Wiadomości wybierz **Opcje**→ **Wiadomości SIM**.
- 2 Wybierz **Opcje**→ **Zaznacz/Usuń zazn.**→ **Zaznacz** lub **Zaznacz wszystko**, aby zaznaczyć wiadomości.
- 3 Wybierz **Opcje**→ **Kopiuj**. Pojawi się lista folderów.
- 4 Wybierz folder i naciśnij **OK**. Przejdź do wybranego folderu, aby przejrzeć skopiowane wiadomości.



Wiadomości sieciowe (usługa sieciowa)

Możesz mieć możliwość otrzymywania wiadomości o różnej tematyce (np. stan pogody lub warunki na drogach) od swojego usługodawcy. O dostępnych tematach i ich numerach poinformuje Cię usługodawca. W głównym widoku aplikacji Wiadomości wybierz **Opcje**→ **Wiadomości sieciowe**. W głównym widoku widoczny jest status tematu, jego numer, nazwa oraz to, czy jest on oznakowany (🚩) jako temat do kontynuacji.



Uwaga: połączenie GPRS może blokować odbiór wiadomości sieciowych. Zgłoś się do operatora sieci po właściwe ustawienia połączeń GPRS. Patrz „Ustawienia połączeń”, str. 38.

Opcje dostępne w widoku Wiadomości sieciowe:
**Otwórz, Subskrybuj/
 Cofnij subskrypcję, Zazn.
 jako "gorący"/Usuń
 "gorący", Temat,
 Ustawienia, Pomoc i
 Wyjdź.**



Edytor Zlecenie usługi

Wybierz **Wiadomości**→ **Opcje**→ **Zlecenie usługi**. Wprowadź i wyślij do usługodawcy zlecenia na usługi (tzw. polecenia USSD), na przykład polecenie uaktywnienia usług sieciowych.

Opcje edycji ustawień centrum wiadomości tekstowych: **Nowe centrum wiad., Edytuj, Usuń, Pomoc i Wyjdź.**




Ustawienia wiadomości


Ustawienia wiadomości tekstowych

Przejdź do **Wiadomości**→ **Opcje**→ **Ustawienia**→ **Wiadomość SMS**.

- **Centra wiadomości** – Wykaz wszystkich zdefiniowanych centrów usługi wiadomości tekstowych. Patrz „Dodawanie nowego centrum wiadomości tekstowych”, str. 70.
- **Centr. wiad. w użyciu** – Wybierz centrum wiadomości używane do doręczania wiadomości tekstowych.
- **Odbiór potwierdzeń** (usługa sieciowa) – Wybierz, aby zażądać od sieci dostarczania raportów doręczenia wysyłanych przez siebie wiadomości. Po wybraniu opcji **Nie** w rejestrze wyświetlany jest tylko status **Wysłano**. Patrz strona 30.
- **Ważność wiadomości** – Określa czas, w ciągu którego centrum wiadomości ma próbować dostarczyć wiadomość do jej adresata. Po upływie tego czasu wiadomość zostanie usunięta z centrum. Funkcję tę musi udostępniać sieć. Wartość **Czas maksymal.** to maksymalny czas dozwolony w danej sieci.
- **Wiad. wysłana jako** – Zmień tę opcję tylko wówczas, gdy masz pewność, że centrum usług umożliwia konwersję wiadomości tekstowej na podane formaty. Skontaktuj się w tej sprawie z operatorem sieci.
- **Preferowane połąc.** – Wiadomości tekstowe możesz wysyłać przez zwykłą sieć GSM lub poprzez GPRS (jeśli sieć na to pozwala). Patrz „GPRS”, str. 42.
- **Odp. przez to centr.** (usługa sieciowa) – Wybierz **Tak**, aby odpowiedź na wiadomość była wysyłana przy użyciu tego samego numeru centrum usługi wiadomości tekstowych.

Dodawanie nowego centrum wiadomości tekstowych

- 1 Otwórz **Centra wiadomości** i wybierz **Opcje**→ **Nowe centrum wiad.**
- 2 Naciśnij , wpisz nazwę centrum usługi i naciśnij **OK**.
- 3 Naciśnij , naciśnij  i wprowadź numer centrum usługi wiadomości tekstowych. Numer ten otrzymasz od usługodawcy.

- 4 Naciśnij OK.
- 5 Aby zastosować nowe ustawienia, wróć do widoku ustawień. Przejdź do **Centr. wiad. w użyciu**, naciśnij  i wybierz nowe centrum usługi.

Ustawienia wiadomości multimedialnych

Przejdź do **Wiadomości** → **Opcje** → **Ustawienia** → **Wiadomość MMS**.

- **Punkt dost. w użyciu (Należy określić)** – Wybierz punkt dostępu używany jako preferowane połączenie dla centrum wiadomości multimedialnych. Patrz „Wymagane ustawienia wiadomości multimedialnych”, str. 62.



Uwaga: otrzymane w wiadomości tekstowej i zapisane ustawienia wiadomości multimedialnych zostaną automatycznie użyte jako połączenie preferowane. Patrz „Odbieranie logo, dźwięków, wizytówek, pozycji kalendarza i ustawień”, str. 64.

- **Połącz. drugorzędne** – Wybierz punkt dostępu używany jako drugorzędne połączenie z centrum wiadomości multimedialnych.



Uwaga: ustawienie Strona główna wskazujące centrum usług multimedialnych musi mieć tę samą wartość w opcji Punkt dost. w użyciu oraz Połącz. drugorzędne. Różnić się może tylko rodzaj transmisji danych.

- **Odbiór wiadom. MMS**

Domyślne ustawienie usługi wiadomości multimedialnych jest zwykle włączone.



Uwaga: opłaty za wysyłanie i odbiór wiadomości multimedialnych poza siecią macierzystą mogą być wyższe. Po wybraniu opcji **Sieć macierzysta** lub **Zawsze włączony** urządzenie może nawiązać transmisję danych lub połączenie GPRS samoczynnie (bez wiedzy użytkownika).

Wybierz **Sieć macierzysta**, jeśli chcesz odbierać wiadomości multimedialne wyłącznie w zasięgu swojej sieci macierzystej. Poza zasięgiem tej sieci odbiór wiadomości multimedialnych będzie wyłączony. Wybierz **Zawsze włączony**, aby wiadomości multimedialne mogły być odbierane bez względu na sieć. Wybierz **Wyłączony**, aby wiadomości i reklamy multimedialne w ogóle nie były odbierane.



Przykład: Jeśli połączenie preferowane używa GPRS, możesz ustawić jako połączenie drugorzędne transmisję danych GSM. W ten sposób możesz wysyłać i odbierać wiadomości multimedialne nawet wówczas, gdy konsola działa w sieci niedostępnej dla usługi GPRS. Skontaktuj się w tej sprawie z operatorem sieci lub usługodawcą. Patrz „Informacje o transmisjach danych i punktach dostępu”, str. 38.

- **Opcje odbioru wiad.** — Wybierz:
Odbiór natychm., aby konsola do gier bezzwłocznie pobierała wiadomości multimedialne. Pobrane zostaną wówczas również wiadomości o statusie **Wstrzymana**.
Odbiór wstrzym., aby wiadomości multimedialne były zapisywane w centrum w celu późniejszego pobrania. Żeby później pobrać wiadomości, ustaw **Opcje odbioru wiad.** na wartość **Odbiór natychm.**
Odrzuć wiadom., aby odrzucać wiadomości multimedialne. Odrzucone wiadomości będą usuwane przez centrum wiadomości multimedialnych.
- **Wiadom. anonimowe** — Wybierz **Nie**, aby odrzucać wiadomości od anonimowych nadawców.
- **Odbiór ogłoszeń** — Określ, czy chcesz odbierać multimedialne wiadomości reklamowe.
- **Odbiór potwierżeń** (usługa sieciowa) — Ustaw na wartość **Tak**, jeśli chcesz, aby stan wysłanej wiadomości był widoczny w rejestrze.
 Uwaga: odbiór raportu doręczenia wiadomości multimedialnej wysłanej na adres poczty elektronicznej może okazać się niemożliwy.
- **Odmowa wysł. potw.** — Wybierz **Tak**, aby urządzenie nie wysyłało raportów doręczenia odebranych wiadomości multimedialnych.
- **Ważność wiadomości** — Określa czas, w ciągu którego centrum wiadomości multimedialnych ma próbować dostarczyć wiadomość do jej adresata. Po upływie tego czasu wiadomość zostanie usunięta z centrum. Funkcję tę musi udostępniać sieć. Wartość **Czas maksymal.** to maksymalny czas dozwolony w danej sieci.
- **Rozmiar zdjęcia** — Określa rozmiar zdjęcia w wiadomości multimedialnej. Dostępne opcje to: **Mały** (maks. 160 x 120 pikseli) i **Duży** (maks. 640 x 480 pikseli).
- **Głośnik domyślny** — Wybierz **Głośnik** lub **Telefon**, aby dźwięki w wiadomości multimedialnej były odtwarzane przez głośnik lub przez słuchawkę. Patrz **Głośnik**, str. 26.


Ustawienia wiadomości e-mail

Przejdź do **Wiadomości** → **Opcje** → **Ustawienia** → **E-mail** i wybierz:

Skrzynka w użyciu, aby wybrać skrzynkę pocztową, której chcesz używać do wysyłania wiadomości e-mail.

Skrzynki pocztowe, aby otworzyć listę zdefiniowanych skrzynek pocztowych. Jeśli jeszcze nie zdefiniowano takich skrzynek, trzeba będzie to zrobić. Wybierz skrzynkę pocztową, aby zmienić jej ustawienia:

- **Nazwa sk. pocztowej** – Wprowadź opisową nazwę skrzynki pocztowej.
- **Używ. punkt dostępu (Należy określić)** – Wybierz punkt dostępu do internetu (IAP) dla skrzynki pocztowej. Patrz „**Ustawienia połączeń**”, str. 38.
- **Mój adres e-mail (Należy określić)** – Wprowadź otrzymany od usługodawcy adres poczty elektronicznej. Na ten adres kierowane będą odpowiedzi na wysłane wiadomości.
- **Serw. poczty wychodz.: (Należy określić)** – Podaj adres IP lub nazwę komputera, który wysyła Twoje wiadomości e-mail.
- **Wyślij wiadomość** – Określ sposób wysyłania wiadomości z konsoli do gier.
Natychmiast – Urządzenia rozpoczyna nawiązywanie połączenia ze skrzynką pocztową od razu po wybraniu opcji **Wyślij. Przy nast. poł.** – Wiadomość jest wysyłana przy następnym połączeniu ze zdalną skrzynką pocztową.
- **Wyśl. kopię do siebie** – Wybierz **Tak**, aby zapisać kopię wiadomości e-mail w zdalnej skrzynce pocztowej i pod adresem określonym w ustawieniu **Mój adres e-mail**.
- **Dołącz podpis** – Wybierz **Tak**, aby dołączać podpis do wiadomości e-mail i od razu rozpocząć wprowadzanie lub edycję tekstu podpisu.
- **Nazwa użytkownika:** – Podaj swoją nazwę użytkownika otrzymaną od usługodawcy.
- **Hasło:** – Wprowadź swoje hasło. Jeżeli pole to pozostanie puste, podanie hasła będzie konieczne przy próbie połączenia się ze zdalną skrzynką pocztową.
- **Serwer poczty przych.: (Należy określić)** – Adres IP lub nazwa komputera, który odbiera Twoje wiadomości e-mail.



Opcje przy edycji ustawień skrzynki pocztowej:
Edytuj, Nowa sk. pocztowa, Usuń, Pomoc i Wyjdź.

- **Typ skrzyn. pocztowej:** — Określa ten protokół poczty elektronicznej, który zalecany jest przez usługodawcę zdalnej skrzynki pocztowej. Dostępne opcje to: **POP3** i **IMAP4**. Ustawienie to można wybrać tylko raz i nie można go zmienić po zakończeniu konfiguracji ustawień skrzynki pocztowej. Jeśli używasz protokołu POP3, to w trybie online wiadomości e-mail nie będą automatycznie aktualizowane. Aby zobaczyć najnowsze wiadomości, musisz się rozłączyć, a następnie ponownie połączyć ze skrzynką pocztową.
- **Zabezpieczenie poł.** — Opcja zabezpieczania połączeń ze zdalną skrzynką pocztową, używana z protokołami POP3, IMAP4 oraz SMTP.
- **Zabezp. logow. APOP** (niewidoczne, gdy **Typ skrzyn. pocztowej:** to IMAP4) — Opcja szyfrowania haseł wysyłanych do zdalnego serwera poczty elektronicznej, używana z protokołem POP3.
- **Pobierz załącznik** (opcja niedostępna, jeśli wybranym protokołem poczty elektronicznej jest POP3) — Umożliwia pobieranie wiadomości e-mail z załącznikami lub bez nich.
- **Pobierz nagłówki** — Umożliwia ograniczenie liczby pobieranych do urządzenia nagłówków wiadomości e-mail. Dostępne opcje to: **Wszystkie** i **Okr. przez użyt.** (może być używana tylko z protokołem IMAP4).

Ustawienia wiadomości usług

Przejdź do **Wiadomości**→ **Opcje**→ **Ustawienia**→ **Wiadomość usługi**. Zdecyduj, czy chcesz otrzymywać wiadomości usług. **Potrzebne uwierzyt.** — Zdecyduj, czy chcesz otrzymywać wiadomości usług tylko z autoryzowanych źródeł.

Ustawienia wiadomości sieciowych (usługa sieciowa)

Dowiedz się od usługodawcy, jakie są dostępne tematy i ich numery, a następnie przejdź do **Wiadomości**→ **Opcje**→ **Ustawienia**→ **Wiadomości sieciowe**, aby skonfigurować ustawienia.

- **Odbiór wiad. z sieci** - **Włączone** lub **Wyłączone**.

- **Język** — Opcja **Wszystkie** umożliwia odbiór wiadomości sieciowych we wszystkich dostępnych językach. **Wybrane** — Pozwala określić język otrzymywanych wiadomości sieciowych. Jeśli nie możesz znaleźćżądanego języka, wybierz **Inne**.
- **Detekcja tematów** — Gdy odbierzesz wiadomość o innej od zadeklarowanej tematyce, opcja **Detekcja tematów**→ **Włączone** pozwoli Ci automatycznie zapisać numer tematu takiej wiadomości. Numer tematu zostanie zapisany na liście i pojawiać się będzie bez nazwy. Aby nie zapisywać automatycznie numerów nowych tematów, wybierz **Wyłączone**.

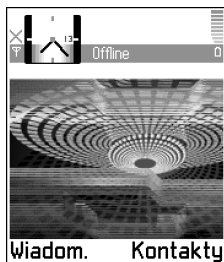
Ustawienia folderu Inne

Przejdź do **Wiadomości** i wybierz **Opcje**→ **Ustawienia**→ **Inne**.



- **Zapisz wysłane wiad.** — Wybierz, czy w folderze Wysłane mają być zapisywane kopie wszystkich wysyłanych wiadomości tekstowych, multimedialnych lub wiadomości e-mail.
- **Liczba zapisan. wiad.** — Określ maksymalną liczbę wysyłanych wiadomości, które mogą być jednocześnie zapisane w folderze Wysłane. Domyślną wartością jest 20 wiadomości. Po przekroczeniu limitu usuwana jest najstarsza wiadomość.




Profile




Rysunek 16
Aktywny profil Offline.

 **Skrót:** aby zmienić profil, w trybie gotowości naciśnij . Wskaż profil, który chcesz uaktywnić, i naciśnij **OK**.

Aby zmienić i dostosować dźwięki telefonu do różnych sytuacji, warunków lub określonych grup osób, naciśnij  i wybierz **Narzędzia** → **Profile**. Nazwa aktualnie wybranego profilu jest widoczna w trybie gotowości u góry wyświetlacza. W przypadku korzystania z profilu Ogólny wyświetlana jest tylko bieżąca data.

Zmiana profilu

- 1 Naciśnij  i wybierz **Narzędzia** → **Profile**. Zostanie wyświetlona lista profili.
- 2 Wskaż żądany profil na liście i wybierz **Opcje** → **Uaktywnij**.

Profil N-Gage – umożliwia granie bez informowania o przychodzących połączeniach, doręczeniu wiadomości tekstowych i odbiorze lub doręczeniu wiadomości multimedialnych. W przypadku profilu N-Gage nie można wybrać dźwięku MIDI jako dźwięku dzwonka lub sygnału odbioru wiadomości.



Uwaga: przychodzące połączenia głosowe są sygnalizowane dźwiękiem dzwonka, jeśli zdecydowano tak w ustawieniach profilu.


Profil Offline – pozwala korzystać z konsoli do gier bez połączenia z bezprzewodową siecią GSM.



Ostrzeżenie: w profilu offline lub profilu samolotowym nie można nawiązywać i odbierać żadnych połączeń (nawet z numerami alarmowymi) ani korzystać z funkcji wymagających kontaktu z siecią. Aby nawiązać jakiegokolwiek połączenie, wymagane jest uaktywnienie telefonu poprzez zmianę profilu. Jeśli urządzenie zostało zablokowane, należy wprowadzić kod blokady, żeby móc uaktywnić telefon i nawiązać połączenie alarmowe.





Ostrzeżenie: aby móc korzystać z profilu offline, urządzenie musi być włączone. Nie włączaj urządzenia w miejscach, w których zabrania się korzystać z urządzeń bezprzewodowych lub tam, gdzie może ono spowodować zakłócenia lub inne zagrożenia.

Po uaktywnieniu profilu Offline konsola do gier uruchomi się ponownie, a sieć GSM zostanie wyłączona, o czym informować będzie symbol  na wskaźniku mocy sygnału. Patrz rys. 16. Wszelkie sygnały bezprzewodowej sieci GSM do oraz od urządzenia będą zablokowane.

Abym wyłączyć profil Offline, wskaż dowolny inny profil i wybierz **Opcje** → **Uaktywnij**. Naciśnij **Tak**. Konsola do gier uruchomi się ponownie i wznowi bezprzewodowe transmisje z siecią GSM (o ile moc sygnału na to pozwoli). Jeśli w wyniku włączenia profilu Offline wyłączone zostało połączenie Bluetooth, musisz ponownie uaktywnić je ręcznie. Patrz „**Ustawienia Bluetooth**”, str. 98.

Dostosowywanie profili

- 1 Aby zmodyfikować profil, wskaż go na liście i wybierz **Opcje** → **Przystosuj**. Pojawi się lista ustawień profilu.
- 2 Wskaż ustawienie, które chcesz zmienić, i naciśnij , aby wyświetlić dostępne możliwości:
 - **Dźwięk dzwonka** — Aby ustawić dźwięk dzwonka dla połączeń głosowych, wybierz go z listy. Dźwięki zapisane na karcie pamięci oznaczone są ikoną .
 - **Sygn. nadejścia poł.** — Przy wybranym ustawieniu **Rosnąco** głośność dzwonka narasta od pierwszego poziomu do ustawionego maksimum.
 - **Głośność dzwonka** — Pozwala ustalić poziom głośności dźwięku dzwonka i sygnału nadejścia wiadomości.
 - **Sygnal odbioru wiad.** — Pozwala wybrać dźwięk sygnalizujący nadejście wiadomości.
 - **Sygnal. wibracjami** — Przychodzące połączenia głosowe i wiadomości będą sygnalizowane drganiami konsoli do gier.



Wskazówka!

W trakcie przeglądania listy dźwięków dzwonka możesz odtwarzać poszczególne dźwięki przed dokonaniem wyboru, zatrzymując na chwilę zaznaczenie na wybranym dźwięku. Aby zatrzymać odtwarzanie, naciśnij dowolny klawisz.

**Wskazówka!**

Dźwięki dzwonka możesz wybierać w dwóch aplikacjach: Profile oraz Kontakty. Patrz „Przypisywanie dźwięku dzwonka karcie kontaktowej lub grupie kontaktów”, str. 50.

- **Dźwięki klawiatury** — Pozwala ustawić poziom głośności dźwięków klawiszy.
- **Dźwięki ostrzeżeń** — Pozwala ustawić dźwięki ostrzeżeń, informujące np. o wyczerpywaniu się baterii.
- **Sygnal alarmu dla** — Konsolę można ustawić tak, aby tylko połączenia od członków wybranych grup kontaktowych sygnalizowane były dźwiękiem dzwonka. Połączenia od osób spoza wybranych grup nie będą wtedy sygnalizowane żadnym dźwiękiem. Dostępne opcje to: **Wszystkie poł.** / (lista grup kontaktowych, jeśli zostały utworzone). Patrz „Tworzenie grup kontaktów”, str. 52.
- **Nazwa profilu** — Umożliwia zmianę nazwy profilu. Nie dotyczy to profili: Ogólny, N-Gage oraz Offline.



Kalendarz i Zadania

Tworzenie pozycji kalendarza

- 1 Naciśnij i wybierz **Kalendarz**.
- 2 Przejdź do **Opcje** → **Nowa pozycja** i wybierz:
 - **Spotkanie**, aby pamiętać o spotkaniu zaplanowanym na określony dzień i godzinę.
 - **Notatka**, aby zapisać ogólną pozycję na dany dzień.
 - **Rocznica**, aby pamiętać o urodzinach lub innych ważnych datach. Pozycje rocznicowe są powtarzane co roku.
- 3 Wypełnij odpowiednie pola. Do przechodzenia między polami używaj .
Alarm — Wybierz **Włącz** i naciśnij , aby wypełnić pola **Godzina alarmu** oraz **Data alarmu**. W widoku dnia alarm wskazywany jest symbolem . **Wyłączanie alarmu kalendarza** — Naciśnij **Stop**, aby wyłączyć alarm kalendarza. Naciśnięcie dowolnego innego klawisza przełączy alarm w stan „drzemki”.
Powtarzaj — Naciśnij , aby zmienić pozycję na powtarzaną (oznaczaną w widoku dnia symbolem).
Powtarzaj aż do — Możesz ustawić datę końca powtarzania pozycji.
Synchronizacja - Poufna — pozycja kalendarza po synchronizacji będzie dostępna tylko dla Ciebie. Inne osoby z uprawnieniami do przeglądania kalendarza online nie będą mogły jej zobaczyć. **Publiczna** — pozycja kalendarza będzie widoczna dla wszystkich z uprawnieniami do przeglądania kalendarza online. **Nie synchronizuj** — pozycja kalendarza nie zostanie skopiowana do komputera podczas synchronizacji. Pozycje kalendarza i listy spraw można przenosić do konsoli z różnych telefonów Nokia. Kalendarz konsoli można synchronizować z danymi w komputerze za pomocą pakietu „PC Suite for Nokia N-Gage QD”. Patrz system pomocy pakietu PC Suite.
- 4 Aby zapisać pozycję, naciśnij **Gotowe**.



Skrót: naciśnij dowolny klawisz (-) w dowolnym widoku kalendarza. Otwarta zostanie pozycja „Spotkanie”, a wprowadzone znaki zostaną dodane do pola **Temat**.



Wskazówka! Przy usuwaniu lub edycji pozycji powtarzanej, zdecyduj jak mają zostać wprowadzone zmiany: **Wszyst.** **wystąpienia** — usuwane są wszystkie powtarzane pozycje / **Tylko tę pozycję** — usunięta zostanie tylko bieżąca pozycja. Załóżmy na przykład, że odwołane zostały Twoje cotygodniowe zajęcia. Kalendarz jednak co tydzień o nich przypomina. Wybierz **Tylko tę pozycję**, a kalendarz ponownie przypomni o zajęciach dopiero w przyszłym tygodniu.

**Wskazówka!**Wybierz **Opcje**→

Ustawienia, aby zmienić widok pojawiający się po otwarciu kalendarza lub zmienić dzień, od którego rozpoczyna się każdy tydzień. Chcąc wyświetlać numerację tygodni, wybierz poniedziałek jako pierwszy dzień tygodnia.



Wskazówka! Pozycje kalendarza można wysyłać do kompatybilnych telefonów. Patrz rozdział „Wiadomości” oraz punkt „Wysyłanie danych przez Bluetooth”, str. 98.

Widoki kalendarza

The image shows three screenshots of the Nokia calendar application interface:





- Maj (Month View):** Displays a calendar grid for May 2004. The days of the week are labeled Pn, Wt, Śr, Cz, Pt, So, N. The dates 18 through 23 are visible, with the 1st of May highlighted.
- Tydzień 20 (Week View):** Displays a weekly view for the week of May 12, 2004. It shows a grid with time slots from 8:00 to 13:00. Icons for meetings (calendar icon) and notes (notepad icon) are visible in the 11:00 slot on Wednesday and Thursday.
- Czwartek (Day View):** Displays a detailed view for Thursday, May 13, 2004. It shows a list of events for the day, including a meeting at 8:00 and a lunch event at 12:00 labeled "Lunch".

W widoku miesiąca daty zawierające pozycje kalendarza oznaczone są w prawym dolnym rogu małym trójkątem. Notatki i rocznice są umieszczane przed godziną 8.

- Aby przejść do konkretnej daty, wybierz **Opcje**→ **Przejdź do daty**. Wprowadź datę i naciśnij **OK**.
- **Ikony** w widoku dnia i tygodnia: – Spotkanie, – Notatka oraz – Rocznicą.
- Naciśnij , aby przejść do bieżącej daty.

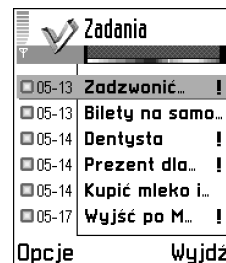


Lista Zadania

- 1 Naciśnij  i wybierz **Dodatki**→ **Zadania**.
- 2 Naciśnij dowolny klawisz, aby rozpocząć wprowadzanie treści zadania w polu **Temat**.
 - Aby ustawić dzień, do którego zadanie ma zostać wykonane, przejdź do pola **Termin wykonania** i wprowadź datę.
 - Aby ustalić ważność notatki zadania, przejdź do pola **Ważność** i naciśnij . Ikony ważności to:  – **Wysoka**,  – **Niska** i (bez ikony) – **Zwykła**.
- 3 Aby zapisać notatkę zadania, naciśnij **Gotowe**.

Aby oznaczyć zadanie jako wykonane, wskaż je i wybierz **Opcje**→ **Wykonane** ().

Aby przywrócić zadanie, wybierz **Opcje**→ **Do wykonania** ().




Rysunek 17
Zadania na liście
zadań.

Dodatki





Kalkulator

Aby wykonać operację dodawania, odejmowania, mnożenia lub dzielenia, naciśnij  i wybierz **Dodatki** → **Kalkulator**.






Uwaga: kalkulator ten ma ograniczoną dokładność i służy jedynie do prostych obliczeń.

- Wybierz , aby zapisać liczbę w pamięci (pojawi się symbol **M**). Aby pobrać liczbę z pamięci, wybierz . Aby wyczyścić pamięć, wybierz **Opcje** → **Pamięć** → **Wyczyść**.



Kompozytor

Aby skomponować własne dźwięki dzwonka, naciśnij  i wybierz **Dodatki** → **Kompozytor**. Nie jest możliwe modyfikowanie fabrycznie zainstalowanych dźwięków dzwonka.








- Wybierz **Opcje** → **Nowy dźwięk**, aby otworzyć edytor i rozpocząć komponowanie. Dodawaj nuty i pauzy, naciskając odpowiednie klawisze (patrz poniższa tabela), lub wybierz **Opcje** → **Wstaw symbol**. Domyślną długością nuty jest 1/4 (czwärtą).
 - Aby odtworzyć dźwięk, wybierz **Opcje** → **Odtwarzaj**. Aby wyregulować głośność, przed odtworzeniem dźwięku wybierz **Opcje** → **Głośność**.
 - Aby zmienić tempo, wybierz **Opcje** → **Tempo**. Aby stopniowo zwiększać lub zmniejszać tempo, naciskaj odpowiednio  lub . Tempo jest mierzone w uderzeniach na minutę.
 - Aby zastosować różne style odtwarzania, zaznacz co najmniej dwie nuty i wybierz **Opcje** → **Styl** → **Legato** (dźwięki płynnie i bez przerw przechodzą jeden w drugi) lub zaznacz jedną bądź więcej nut, po czym wybierz **Staccato** (nuty są odtwarzane

Opcje dostępne w aplikacji Kalkulator: **Wynik końcowy**, **Pamięć**, **Wyczyść ekran**, **Pomoc** i **Wyjdź**.
















Opcje dostępne w głównym widoku aplikacji Kompozytor: **Otwórz**, **Nowy dźwięk**, **Usuń**, **Zaznacz/Usuń zazn.**, **Zmień nazwę**, **Duplikat**, **Pomoc** i **Wyjdź**.

Opcje dostępne w trakcie komponowania: **Odtwarzaj**, **Wstaw symbol**, **Styl**, **Tempo**, **Głośność**, **Pomoc** i **Wyjdź**.

osobno, co daje efekt krótkich i ostrych dźwięków). Wybierz **Naturalny**, aby usunąć działanie stylów.


- Aby za jednym razem zaznaczyć kilka nut lub pauz, naciśnij i przytrzymaj  i w tym samym czasie naciśnij i przytrzymaj  lub .
- Aby na pięciolinii przesunąć nutę (nuty) o pół tonu w górę lub w dół, wskaż tę nutę i naciśnij  lub .
- Aby uzyskać C#, naciśnij i przytrzymaj  razem z .

2 Naciśnij **Wróć**, aby zapisać melodię.


Klawisz	Nuta	Klawisz i funkcja
	c	 Stopniowo skracaj wybrane nuty lub pauzy.
	d	 Stopniowo wydłużaj wybrane nuty lub pauzy.
	e	 Wstawia pauzę.
	f	Naciśnij  , aby otworzyć listę nut i pauz.
	g	 Przełącza oktawy (wszystkie zaznaczone nuty lub pauzy są przenoszone do następnej oktawy).
	a	 Usuwa zaznaczone nuty.
	h	Dłuższe naciśnięcie klawiszy  -  wstawia nutę/pauzę wydłużoną (z kropką) lub skraci taką nutę.




Konwerter – przeliczanie miar

Aby dokonać konwersji miary, na przykład **Długość**, z jednej jednostki (**jardy**) na inną (**metry**), naciśnij  i wybierz **Dodatki**→ **Konwerter**.





Opcje dostępne w aplikacji
Konwerter: **Wybierz
jednostkę / Zmień walutę,
Typ konwersji, Kurs
wymiany, Pomoc i Wyjdź.**

 **Wskazówka!** Jeśli wartość do przeliczenia wprowadzisz do drugiego pola **Ilość**, kierunek konwersji zmieni się na przeciwny. Wynik pojawi się wówczas w pierwszym polu **Ilość**.

 **Wskazówka!** Aby zmienić nazwę waluty, przejdź do widoku kursów walut, wskaż żądaną walutę i wybierz **Opcje** → **Zmień nazwę waluty**.



Uwaga: konwerter ma ograniczoną dokładność, przez co mogą wystąpić błędy przy zaokrąglaniu wyników.

- 1 Przejdź do pola **Typ** i naciśnij , aby otworzyć listę miar. Wskaż żądaną miarę i naciśnij **OK**.
- 2 Przejdź do pierwszego pola **Jednost.** i naciśnij . Wybierz jednostkę **źródłową** przeliczania i naciśnij **OK**. Przejdź do kolejnego pola **Jednost.** i wybierz jednostkę **docelową** przeliczania.
- 3 Przejdź do pierwszego pola **Ilość** i wprowadź wartość do przeliczenia. W drugim polu **Ilość** automatycznie pojawi się wartość po przeliczeniu. Naciśnij , aby wstawić separator dziesiętny. Naciśnięcie  pozwala wstawić symbole +, - (temperatura) i E (wykładnik potęgi).

Określanie waluty bazowej i kursów wymiany

Zanim możliwe będzie przeliczanie walut, należy wybrać walutę bazową i podać kursy wymiany. Kurs waluty bazowej wynosi zawsze 1. Na jej podstawie określone są kursy wymiany innych walut.

- 1 Jako typ miary wybierz pozycję **Waluta**, a następnie wybierz **Opcje** → **Kurs wymiany**. Otwarta zostanie lista walut z bieżącą walutą bazową widoczną u góry.
- 2 Aby zmienić walutę bazową, wskaż żądaną walutę i wybierz **Opcje** → **Ustaw jako podst.**







Uwaga: gdy zmieniasz walutę bazową, należy wprowadzić nowe kursy wymiany, ponieważ wszystkie wprowadzone poprzednio zostaną wyzerowane.

- 3 Dodaj kursy wymiany: wskaż walutę i podaj jej nowy kurs (czyli liczbę jednostek tej waluty odpowiadającą jednej jednostce wybranej waluty bazowej).
- 4 Po wprowadzeniu wszystkich niezbędnych kursów wymiany można już przeliczać waluty.




Notatki

Naciśnij  i wybierz **Dodatki**→ **Notatki**. Notatki można dodawać do Ulubionych, a także wysyłać do innych kompatybilnych urządzeń. Jako notatki można także zapisać odebrane pliki tekstowe (w formacie TXT).


- Naciśnij dowolny klawisz ( - ) , aby rozpocząć wpisywanie.  usuwa litery. Naciśnij **Gotowe**, aby zapisać notatkę.



Zegar

Naciśnij  i wybierz **Dodatki**→ **Zegar**. Aby zmienić godzinę lub datę, w aplikacji Zegar wybierz **Opcje**→ **Ustawienia**. Aby zmienić zegar widoczny w trybie gotowości, w menu **Data i godzina** wybierz **Typ zegara**→ **Analogowy** lub **Cyfrowy**.

Ustawianie alarmu

- Aby ustawić nowy alarm, wybierz **Opcje**→ **Ustaw alarm**.
- Podaj godzinę alarmu i naciśnij **OK**. Gdy alarm jest aktywny, widoczny jest wskaźnik .
- Aby anulować alarm, przejdź do zegara i wybierz **Opcje**→ **Usuń alarm**.

Wyłączanie alarmu

- Aby wyłączyć alarm, naciśnij **Stop**.
- Gdy telefon emituje sygnały alarmu, naciśnij dowolny klawisz lub **Drzemka**, aby wstrzymać alarm na 5 minut, po upływie których odezwie się ponownie. Możesz tak zrobić maksymalnie pięć razy.


Jeśli w czasie, na który został ustawiony alarm urządzenie jest wyłączone, włączy się ono samoczynnie i zacznie emitować sygnały alarmu. Gdy naciśniesz **Stop**, pojawi się pytanie, czy chcesz korzystać z urządzenia do połączeń telefonicznych. Naciśnij **Nie**, aby wyłączyć urządzenie, lub **Tak**, aby móc nawiązywać i odbierać połączenia. Nie naciskaj **Tak**, jeśli włączony telefon komórkowy może być źródłem zakłóceń lub innych zagrożeń.

Opcje dostępne w aplikacji Zegar: **Ustaw alarm**, **Przestaw alarm**, **Usuń alarm**, **Ustawienia**, **Pomoc** i **Wydź**.








Opcje dostępne w aplikacji Dyktafon: **Otwórz**, **Nagraj plik audio**, **Usuń**, **Przen. do pam. tel. / Przenieś do karty**, **Zaznacz/Usuń zazn.**, **Zmień nazwę pliku**, **Wyślij**, **Dodaj do 'Idź do'**, **Ustawienia**, **Pomoc** i **Wydź**.



Dyktafon

Naciśnij  i wybierz **Dodatki**→**Dyktafon**. Możesz nagrywać rozmowy telefoniczne oraz notatki głosowe, a także odsłuchiwać swoje nagrania. Podczas nagrywania rozmowy telefonicznej obie osoby uczestniczące w połączeniu będą słyszały co pięć sekund sygnał dźwiękowy.


Dyktafonu nie można używać w czasie transmisji danych lub gdy aktywne jest połączenie GPRS.


- Wybierz **Opcje**→**Nagraj plik audio** lub **Otwórz**. Wskaż żądaną funkcję i naciśnij , aby ją wybrać. Użyj:  (nagrywanie),  (wstrzymanie),  (zatrzymanie),  (szybkie przewijanie do przodu),  (przewijanie do tyłu) lub  (odtworzenie otwartego pliku audio).

Skróty domyślne:

 otwiera aplikację


Kalendarz

 otwiera aplikację **Sk. odbiorcza**

 otwiera aplikację **Notatki**



Idź do

W menu Ulubione możesz przechowywać skróty, łączy do ulubionych zdjęć, notatki, zakładki itp. Naciśnij  i wybierz **Dodatki**→**Idź do**.

Dodawanie skrótów

Skróty można dodawać tylko z poziomu poszczególnych aplikacji, na przykład aplikacji **Zdjęcia**. Nie wszystkie aplikacje oferują tę funkcję.

- Otwórz wybraną aplikację.
- Wybierz element, do którego chcesz dodać skrót.
- Wybierz **Opcje**→**Dodaj do 'Idź do'**.




Uwaga: skróty w aplikacji Ulubione są automatycznie aktualizowane po przeniesieniu pozycji, do których się odwołują (na przykład z jednego folderu do innego).

Opcje dostępne w aplikacji Ulubione: **Otwórz**, **Edytuj skrót**, **Ikona skrótu**, **Usuń skrót**, **Przenieś**, **Widok listy / Widok tabeli**, **Pomoc i Wyjdź**.



Przeglądarka

Różni usługodawcy udostępniają strony przeznaczone specjalnie dla użytkowników urządzeń mobilnych. Aby uzyskać dostęp do takich stron, naciśnij  i wybierz **Przegląd.** Strony tworzone są przy użyciu języka WML (Wireless Markup Language) lub XHTML (Extensible Hypertext Markup Language). W urządzeniu nie można przeglądać stron utworzonych w języku HTML (Hypertext Markup Language).

Skontaktuj się z operatorem sieci lub usługodawcą, aby dowiedzieć się o dostępnych usługach, ich cenach i taryfach. Usługodawcy udzielają też informacji o sposobach korzystania z ich oferty.

Jak korzystać z usług sieciowych – czynności podstawowe

- Zapisz ustawienia niezbędne do uzyskania dostępu do strony internetowej, z której zamierzasz korzystać. Patrz punkty „Odbiór ustawień w wiadomości tekstowej” i „Ręczne wprowadzanie ustawień”.
- Nawiąż połączenie z internetem. Patrz „Nawiązywanie połączeń”, str. 88.
- Rozpocznij przeglądanie stron internetowych. Patrz „Przeglądanie”, str. 89.
- Zakończ połączenie z internetem. Patrz „Kończenie połączenia”, str. 90.

Odbiór ustawień w wiadomości tekstowej

Ustawienia usługi internetowej możesz odebrać w postaci specjalnej wiadomości tekstowej wysłanej przez operatora sieci lub usługodawcę, który udostępnią daną stronę internetową. Patrz „Odbieranie logo, dźwięków, wizytówek, pozycji kalendarza i ustawień”, str. 64. Więcej informacji na ten temat udzieli Ci operator sieci lub usługodawca.




Wskazówka!

Ustawienia mogą być dostępne na przykład w witrynie internetowej operatora sieci lub usługodawcy. Udostępniane są też w witrynie <http://support.n-gage.com>. Łączy do różnorodnych witryn internetowych znajdziesz pod adresem <http://www.n-gage.com/select.html>.

Opcje dostępne w widoku Zakładki: **Otwórz, Pobierz, Wróć do strony, Wyślij, Przejdź do adr. Web / Znajdź zakładkę, Dodaj zakładkę, Edytuj, Usuń, Czytaj wiad. usługi, Rozłącz, Przenieś do folderu, Nowy folder, Zaznacz/Usuń zazn., Zmień nazwę, Wyczyść cache, Szczegóły, Dodaj do 'Idź do', Ustawienia, Pomoc i Wyjdź.**



Skrót: aby nawiązać połączenie, w trybie gotowości naciśnij i przytrzymaj .

Ręczne wprowadzanie ustawień

Stosuj się do wskazówek otrzymanych od usługodawcy.

- 1 Przejdź do **Narzędzia**→**Ustawienia**→**Połączenie**→**Punkty dostępu** i określ ustawienia dla wybranego punktu dostępu. Patrz „Ustawienia połączeń”, str. 38.
- 2 Przejdź do **Przegląd**.→**Opcje**→**Dodaj zakładkę**. Wpisz nazwę zakładki i adres strony zdefiniowanej dla bieżącego punktu dostępu.

Widok Zakładki



Słowniczek: zakładka składa się z adresu internetowego (obowiązkowo), tytułu, punktu dostępu, a także nazwy użytkownika i hasła (jeśli wymaga tego dana strona internetowa).



Uwaga: w urządzeniu mogą być zapisane zakładki do witryn internetowych niepowiązanych z firmą Nokia. W odniesieniu do takich witryn firma Nokia nie udziela żadnych gwarancji. Jeśli zdecydujesz się z nich korzystać, stosuj takie same środki ostrożności w odniesieniu do bezpieczeństwa lub treści, jak przy połączeniach z każdą inną witryną internetową.



Strona główna określona dla punktu dostępu. Jeśli do przeglądania użyjesz innego punktu dostępu, strona główna zostanie odpowiednio zmieniona.




Ostatnio odwiedzona strona. Po zakończeniu połączenia z internetem adres ostatnio odwiedzanej strony jest przechowywany w pamięci urządzenia do chwili, gdy przy kolejnym połączeniu odwiedzona zostanie nowa strona.




Dowolna zakładka z wyświetlanym jej tytułem lub adresem internetowym.

Nawiązywanie połączeń

Po zapisaniu wszystkich niezbędnych ustawień połączeń można uzyskać dostęp do żądanych stron.

Wybierz stronę lub zakładkę bądź wpisz odpowiedni adres i naciśnij , aby rozpocząć pobieranie strony.


Zabezpieczenia połączeń

Jeśli w trakcie połączenia widoczny jest wskaźnik , oznacza to, że transmisja danych między urządzeniem a bramą lub serwerem internetowym jest zaszyfrowana.



Uwaga: ikona bezpieczeństwa nie oznacza, że transmisja między bramką a serwerem treści (lub miejscem przechowywania żądanych materiałów) jest bezpieczna. Transmisję między bramką a serwerem treści zabezpiecza usługodawca.

Przeglądanie

- Aby w trakcie przeglądania przejść do poprzedniej strony, naciśnij **Wrót**. Jeżeli opcja **Wrót** nie jest dostępna, wybierz **Opcje**→**Historia**, aby wyświetlić chronologiczną listę stron odwiedzonych w trakcie danej sesji. Lista historii jest usuwana przy każdym zamknięciu sesji.
- Aby pobrać z serwera najbardziej aktualną zawartość strony, wybierz **Opcje**→**Łaźduj ponownie**.
- Aby zapisać zakładkę, wybierz **Opcje**→**Zapisz jako zakład**. Aby zapisać stronę, w trakcie jej przeglądania wybierz **Opcje**→**Zapisz stronę**. Strony możesz zapisywać w pamięci konsoli do gier lub na karcie pamięci, a następnie przeglądać je bez połączenia z internetem. Aby przejść później do zapisanych stron, naciśnij  w widoku Zakładki.
- Aby otworzyć podmenu poleceń stosujących się do aktualnie otwartej strony, wybierz **Opcje**→**Opcje usług**. (Takie podmenu może, ale nie musi być dostępne).
- Do urządzenia możesz pobierać różne materiały, takie jak dźwięki dzwonka, zdjęcia, logo operatora i pliki wideo. Pobrane pozycje są zapisywane w odpowiadających im aplikacjach konsoli do gier. Na przykład pobrane zdjęcie zostanie zapisane w aplikacji Zdjęcia.



Wskazówka! Aby wysłać zakładkę, wskaź ją i wybierz **Opcje**→**Wyślij**→**Przez SMS**.

Opcje dostępne w trakcie przeglądania stron:
Otwórz, Pokaż zdjęcie, Opcje usług, Zakładki, Historia, Przejdź do adr. Web, Czytaj wiad. usługi, Zapisz jako zakład., Wyślij zakładkę, Łaźduj ponownie, Rozłącz, Pokaż zdjęcia, Wyczyść cache, Zapisz stronę, Znajdź, Szczegóły, Ustawienia, Pomoc i Wyjdź.



Wskazówka! Aby w trakcie przeglądania stron przejść do widoku Zakładki, naciśnij i przytrzymaj . Aby wrócić do widoku przeglądarki, wybierz **Opcje** → **Wróć do strony**.



Ważne: instaluj jedynie materiały pobrane ze źródeł, zapewniających odpowiednie zabezpieczenia przed wirusami i innymi szkodliwymi programami.

- Aby w trakcie przeglądania stron pobrać i przejrzeć nowe wiadomości usługi, wybierz **Opcje** → **Czytaj wiad. usługi** (opcja widoczna tylko wówczas, gdy są dostępne nowe wiadomości). Patrz również „Odbieranie wiadomości usług”, str. 65.

Kończenie połączenia

Wybierz **Opcje** → **Rozłącz** lub naciśnij i przytrzymaj , aby zakończyć przeglądanie i wrócić do trybu gotowości.

Usuwanie zawartości pamięci cache

Informacje i usługi, do których uzyskano dostęp, przechowywane są w pamięci cache konsoli do gier.

Pamięć cache to pamięć buforowa, która służy do tymczasowego przechowywania danych. Po każdej, udanej lub nieudanej, próbie uzyskania dostępu do poufnych, wymagających podania hasła informacji, pamięć cache należy wyczyścić. Informacje lub usługi, do których uzyskano dostęp, są przechowywane w pamięci cache. Aby wyczyścić pamięć cache, wybierz **Opcje** → **Wyczyść cache**.

Ustawienia przeglądarki

Wybierz **Opcje** → **Ustawienia**:

- **Domyślny punkt dost.** — Aby zmienić domyślny punkt dostępu, otwórz listę zapisanych punktów dostępu, naciskając . Patrz „Ustawienia połączeń”, str. 38.
- **Pokaż zdjęcia** — Jeśli wybierzesz **Nie**, możesz załadować zdjęcia w trakcie przeglądania, wybierając **Opcje** → **Pokaż zdjęcia**.



- **Zawijanie tekstu** – Wybierz **Nie**, jeśli nie chcesz, aby tekst w paragrafie był automatycznie zawijany; w przeciwnym razie wybierz **Tak**.
- **Rozmiar czcionki** – Wybierz żądany rozmiar czcionki.
- **Kodowanie domyślne** – Wybierz odpowiedni typ języka, aby przeglądarka prawidłowo wyświetlała tekst.
- **Cookies** – Włącz lub wyłącz możliwość odbioru i wysyłania plików „cookie”.
- **Potw. wysył. DTMF** – Zdecyduj, czy do wysłania sygnałów DTMF w połączeniu głosowym będzie potrzebna Twoja zgoda. Patrz również „Sygnały DTMF”, str. 30.

Aplikacje i Menedżer

Uwagi dotyczące instalowania aplikacji i oprogramowania

W konsoli do gier można instalować dwa typy aplikacji i oprogramowania:

- **Aplikacje typu J2ME™ oparte na technologii Java™** o rozszerzeniach .JAD lub .JAR są instalowane w folderze **Aplikacje**. Nie pobieraj do konsoli do gier aplikacji typu PersonalJava™, ponieważ nie mogą one zostać zainstalowane. Patrz „Aplikacje (Java™)”, str. 93.
- **Inne aplikacje i oprogramowanie** przeznaczone specjalnie dla konsoli do gier N-Gage lub odpowiednie dla systemu operacyjnego Symbian są instalowane w folderze **Menedżer**. Takie pliki instalacyjne mają rozszerzenie .SIS. Patrz 'Menedżer — instalowanie i usuwanie oprogramowania', str. 94.

 **Przykład:** jeśli plik instalacyjny został odebrany jako załącznik do wiadomości e-mail, przejdź do skrzynki odbiorczej, otwórz wiadomość, otwórz widok Załączniki, wskaż plik instalacyjny i naciśnij , aby rozpocząć instalację.

Pliki instalacyjne można przesłać do konsoli do gier z kompatybilnego komputera, pobrać je w czasie przeglądania stron internetowych, odebrać w wiadomości multimedialnej, jako załącznik do wiadomości e-mail lub poprzez Bluetooth. Jeśli do przesłania pliku używasz pakietu PC Suite dla Nokia N-Gage QD, umieść plik w folderze **Pliki instalacyjne i pliki Java (C:\nokia\installs)** konsoli do gier lub na karcie pamięci. Jeśli do przesłania pliku używasz Eksploratora Windows, umieść plik na karcie pamięci (dysk lokalny).



Uwaga: instaluj jedynie aplikacje ze źródeł oferujących odpowiednie zabezpieczenia przed szkodliwym oprogramowaniem.

W czasie trwania instalacji konsola do gier wyświetla informacje na temat postępu instalacji. Jeśli instalowana aplikacja nie ma cyfrowego podpisu lub certyfikatu, wyświetlone zostanie ostrzeżenie. Instalację można wówczas kontynuować tylko, jeśli ma się pewność co do pochodzenia i zawartości takiej aplikacji.



Aplikacje (Java™)

Instalowanie aplikacji

- 1 Naciśnij i wybierz **Dodatki** → **Aplikacje**. Naciśnij , aby otworzyć widok **Pobrane** zawierający listę plików instalacyjnych języka Java zapisanych w folderze `c:\nokial\installs` konsoli do gier.
- 2 Wskaż plik instalacyjny i wybierz **Opcje** → **Zainstaluj**.
- 3 Po wyświetleniu pytania o chęć zainstalowania lub zaktualizowania aplikacji naciśnij **Tak**, aby kontynuować.
Przy instalacji wymagany jest plik .JAR. Jeśli go brakuje, urządzenie może zażądać jego pobrania. Jeśli nie został zdefiniowany żaden punkt dostępu dla widoku Aplikacje, pojawi się prośba o wybranie jednego z pozostałych. Przy pobieraniu pliku JAR może zajść potrzeba wprowadzenia nazwy użytkownika i hasła w celu uzyskania dostępu do serwera. Dane te uzyskasz od dostawcy lub producenta aplikacji.
- 4 Konsola do gier informuje o zakończeniu instalacji.

Główny widok folderu Aplikacje

- Aby uruchomić aplikację, wskaż ją i naciśnij .
- Aby odinstalować aplikację, wskaż ją i wybierz **Opcje** → **Usuń**.
- Aby nawiązać połączenie sieciowe i sprawdzić, czy dostępna jest aktualizacja aplikacji, wskaż odpowiednią aplikację i wybierz **Opcje** → **Uaktualnij**.
- Aby nawiązać połączenie sieciowe i przejrzeć dodatkowe informacje na temat aplikacji, wskaż aplikację i wybierz **Opcje** → **Idź do adresu URL** (jeśli opcja ta jest dostępna).
- Aby wyświetlić informacje, takie jak typ, numer wersji lub nazwa dostawcy bądź producenta aplikacji, wskaż aplikację i wybierz **Opcje** → **Pokaż szczegóły**.

Opcje dostępne w widoku **Pobrane**: **Zainstaluj**, **Usuń**, **Pokaż szczegóły**, **Ustawienia**, **Pomoc** i **Wyjdź**.



Wskazówka! W trakcie przeglądania stron możesz pobrać plik instalacyjny i zainstalować go bez konieczności przerywania połączenia.

Opcje dostępne w głównym widoku menu **Aplikacje**: **Otwórz**, **Usuń**, **Uaktualnij**, **Idź do adresu URL**, **Pokaż szczegóły**, **Ustawienia**, **Pomoc** i **Wyjdź**.

Ustawienia aplikacji


Aby określić domyślny punkt dostępu do pobierania aplikacji i ich składników, przejdź do widoku **Pobrane** i wybierz **Opcje**→ **Ustawienia**→ **Domyślny punkt dost.**



Niektóre aplikacje Java mogą wymagać połączeń sieciowych z określonym punktem dostępu w celu pobierania dodatkowych danych lub składników. W głównym widoku menu Aplikacje wskaż żadaną aplikację i wybierz **Opcje**→ **Ustawienia**→ **Ustawienia**, a następnie wybierz:

- **Punkt dostępu**, aby wybrać punkt dostępu, który będzie używany przez aplikację. Patrz „Punkty dostępu”, str. 39.
- **Połączenie z siecią** — Dostępne opcje to:
 - **Dozwolone** — Aplikacja ma zezwolenie na nawiązywanie połączeń bez wyświetlania powiadomień.
 - **Najpierw zapytaj** — Przed nawiązaniem przez aplikację połączenia pojawi się pytanie o zgodę.
 - **Niedozwolone** — Aplikacja nie ma zezwolenia na nawiązywanie połączeń.



Menedżer — instalowanie i usuwanie oprogramowania

Naciśnij  i wybierz **Narzędzia**→ **Menedżer**, aby wyświetlić listę:

- Aplikacji i oprogramowania, które możesz zainstalować (brak ikony).
- Zainstalowanych aplikacji i oprogramowania, które można usunąć (wskaźnik .
- Aplikacji i oprogramowania, których instalacja została anulowana lub przerwana (wskaźnik ). Takich aplikacji nie możesz używać. Należy je usunąć lub spróbować ponownie zainstalować.

Opcje dostępne w głównym widoku aplikacji Menedżer: **Pokaż szczegóły**, **Pokaż certyfikat**, **Instaluj**, **Usuń**, **Pokaż rejestr**, **Wyślij rejestr**, **Przegląd pamięci**, **Pomoc** i **Wyjdź**.

Instalowanie oprogramowania



Uwaga: instaluj jedynie aplikacje ze źródeł oferujących odpowiednie zabezpieczenia przed szkodliwym oprogramowaniem.

Jeśli zainstalujesz plik zawierający aktualizację lub poprawkę do istniejącej aplikacji, oryginalną aplikację będzie można odtworzyć tylko wówczas, gdy posiadasz oryginalny plik instalacyjny lub pełną kopię zapasową usuniętego pakietu oprogramowania. Aby przywrócić oryginalną aplikację, najpierw ją usuń, a następnie zainstaluj ponownie z oryginalnego pliku instalacyjnego lub kopii zapasowej.

- 1 Otwórz aplikację Menedżer, wskaż pakiet instalacyjny i wybierz:
 - **Opcje**→ **Pokaż szczegóły**, aby przejrzeć informacje, takie jak typ, numer wersji i nazwa dostawcy lub producenta aplikacji.
 - **Opcje**→ **Pokaż certyfikat**, aby wyświetlić szczegółowe informacje dotyczące certyfikatu bezpieczeństwa aplikacji. Patrz „Certyfikaty”, str. 45.
- 2 Wybierz **Opcje**→ **Instaluj**, aby rozpocząć instalację.
- 3 Po wyświetleniu pytania o chęć zainstalowania lub zaktualizowania aplikacji bądź oprogramowania naciśnij **Tak**, aby kontynuować.
 Gdy konsola do gier wyświetli ostrzeżenie związane z bezpieczeństwem, a pomimo to zdecydujesz się na kontynuowanie instalacji, pojawi się możliwość przejrzania szczegółowych informacji na temat pakietu oprogramowania oraz jego certyfikatu bezpieczeństwa.
 Podczas instalacji dostępna może być opcja wyboru języka instalacji oraz składników pakietu oprogramowania, które mają zostać zainstalowane.
- 4 Konsola do gier informuje o zakończeniu instalacji.



Wskazówka!

Wybierz **Opcje**→ **Pokaż rejestr**, aby dowiedzieć się, kiedy i jakie pakiety oprogramowania były instalowane lub usuwane.



Wskazówka!

Aby wysłać rejestr instalacji do punktu pomocy technicznej w celu sprawdzenia, co i kiedy zostało zainstalowane lub usunięte, wybierz **Opcje**→ **Wyślij rejestr**→ **Przez SMS**, **Przez MMS**, **Przez Bluetooth** lub **Przez e-mail** (opcja dostępna, jeżeli wcześniej wprowadzono poprawne ustawienia poczty elektronicznej).

Usuwanie oprogramowania

Wskaż pakiet oprogramowania i wybierz **Opcje**→ **Usuń**. Naciśnij **Tak**, aby potwierdzić decyzję.

Po usunięciu oprogramowania możesz je ponownie zainstalować tylko, jeżeli posiadasz oryginalny pakiet tego oprogramowania lub jego pełną kopię zapasową. Po usunięciu pakietu oprogramowania otwieranie dokumentów utworzonych w aplikacjach tego pakietu może nie być możliwe.



Uwaga: jeśli z usuniętym pakietem oprogramowania związany był inny pakiet, może on również przestać poprawnie działać. Więcej szczegółów znajdziesz w dokumentacji zainstalowanego oprogramowania.

Komunikacja




Połączenia Bluetooth

Korzystając z połączeń Bluetooth, można grać, wysyłać zdjęcia i tekst lub też bezprzewodowo łączyć się z innymi kompatybilnymi urządzeniami Bluetooth, na przykład z komputerem. Ponieważ urządzenia Bluetooth komunikują się drogą radiową, konsola do gier i drugie urządzenie Bluetooth nie muszą znajdować się bezpośrednio naprzeciw siebie. Odległość między nimi nie może jednak przekraczać 10 metrów. Należy dodać, że np. ściany lub urządzenia elektroniczne mogą zakłócać połączenia Bluetooth (interferencja).

Urządzenie jest zgodne ze specyfikacją Bluetooth 1.1 uwzględniającą następujące profile: Generic Access Profile, Service Discovery Profile, Serial Port Profile, Dial-up Networking Profile, Fax Profile, Headset Profile, Handsfree Profile, Generic Object Exchange Profile, Object Push Profile oraz File Transfer Profile. Aby zapewnić prawidłowe współdziałanie urządzeń Bluetooth, należy korzystać z akcesoriów zatwierdzonych przez firmę Nokia do stosowania z tym modelem telefonu. Skontaktuj się z producentami innych urządzeń, aby uzyskać informacje na temat ich zgodności z tym urządzeniem.


W niektórych krajach mogą być nałożone ograniczenia na korzystanie z technologii Bluetooth. Sprawdź to w lokalnie obowiązujących przepisach lub zapytaj usługodawcy.

Funkcje korzystające z technologii Bluetooth, działające na pierwszym planie lub w tle, powodują zwiększone zapotrzebowanie na energię i przyspieszają proces rozładowywania baterii.

Naciśnij  i wybierz **Narzędzia** → **Bluetooth**. Zostanie wyświetlona prośba o podanie nazwy Bluetooth swojego urządzenia.

Ikony różnych urządzeń Bluetooth:

-  Komputer
-  Telefon
-  Inne
-  Nieznane

 **Wskazówka!** Przy wyszukiwaniu urządzeń Bluetooth niektóre z nich mogą ujawniać tylko swój unikatowy adres Bluetooth (adres urządzenia). Aby poznać unikatowy adres Bluetooth swojej konsoli do gier, w trybie gotowości wprowadź kod ***#2820#**.

Ustawienia Bluetooth

- **Bluetooth** – **Włączony/Wyłączony**
- **Dostęp. mojego urz.:** **Publiczny** – konsola do gier będzie mogła zostać odnaleziona przez inne urządzenia Bluetooth; **Ukryty** – inne urządzenia Bluetooth nie mogą wyszukać konsoli.
- **Nazwa urządzenia** – Określ nazwę Bluetooth swojej konsoli do gier.



Uwaga: po uaktywnieniu funkcji Bluetooth i zmianie opcji **Dostęp. mojego urz.** na **Publiczny** konsola do gier i jej wprowadzona nazwa będą widoczne dla użytkowników innych urządzeń Bluetooth.

Wysyłanie danych przez Bluetooth

W danej chwili aktywne może być tylko jedno połączenie Bluetooth.

- 1 Otwórz aplikację, w której zapisany jest element przeznaczony do wysłania. Aby na przykład wysłać zdjęcie do innego kompatybilnego urządzenia, otwórz aplikację Zdjęcia.
- 2 Wybierz żądany element, na przykład zdjęcie, i wybierz **Opcje** → **Wyślij** → **Przez Bluetooth**.
- 3 Konsola do gier rozpocznie wyszukiwanie urządzeń, które znajdują się w jej zasięgu. Włączone urządzenia Bluetooth, które znajdują się w zasięgu, będą kolejno pojawiać się na wyświetlaczu. Widoczna będzie ikona i typ urządzenia oraz jego pełna lub skrócona nazwa Bluetooth.



Wskazówka! Jeżeli wyszukiwanie urządzeń Bluetooth było przeprowadzane już wcześniej, najpierw pojawi się lista znalezionych wówczas urządzeń. Aby rozpocząć nowe wyszukiwanie, wybierz **Więcej urządzeń**. Po wyłączeniu konsoli do gier ta lista jest usuwana.

- Aby przerwać wyszukiwanie, naciśnij **Stop**. Na liście nie pojawią się już kolejne urządzenia i można nawiązać połączenie z jednym z już znalezionych.
- 4 Wskaż urządzenie, z którym chcesz się połączyć, i naciśnij **Wybierz**.

5 Uwierzytelnianie (jeśli nie jest wymagane przez drugie urządzenie, przejdź do kroku 6)






Słowniczek: uwierzytelnianie oznacza kojarzenie urządzeń. Użytkownicy dwóch urządzeń Bluetooth powinni wspólnie wybrać hasło i użyć go w obu urządzeniach, aby je wzajemnie uwierzytelnić. Urządzenia, które nie dysponują rozkładem funkcji, mają fabrycznie ustawione hasło.

- Jeśli do transmisji danych drugie urządzenie wymaga uwierzytelnienia, wyemitowany zostanie sygnał dźwiękowy i pojawi się żądanie podania hasła.
- Utwórz własne hasło (numeryczne, 1-16 znaków) i poproś właściciela drugiego urządzenia Bluetooth, aby również go użył. Hasła używa się tylko jeden raz.
- Po uwierzytelnieniu urządzeń jest zapisywane w widoku urządzeń uwierzytelnionych.






6 Po pomyślnym nawiązaniu połączenia wyświetlony zostanie komunikat **Wysyłanie danych**.

Jeśli wysyłanie się nie powiedzie, wiadomość lub dane zostaną usunięte. Folder Robocze w aplikacji Wiadomości nie przechowuje wiadomości wysyłanych poprzez Bluetooth.

Sprawdzanie stanu połączenia Bluetooth

- Symbol  widoczny w trybie gotowości oznacza, że funkcja Bluetooth jest aktywna.
- Migający symbol  oznacza próbę połączenia się konsoli do gier z innym urządzeniem.
- Ciągłe wyświetlanie wskaźnika  oznacza, że połączenie Bluetooth jest aktywne.

Urządzenia uwierzytelnione

Uwierzytelnione urządzenia są łatwiej rozpoznawane, a przy wyszukiwaniu urządzeń oznaczone są symbolem . W głównym widoku menu Bluetooth naciśnij , aby otworzyć listę uwierzytelnionych urządzeń (  ).



Wskazówka! Aby przesłać tekst poprzez Bluetooth (zamiast w wiadomości tekstowej), przejdź do aplikacji Notatki, wprowadź tekst i wybierz **Opcje** → **Wyślij** → **Przez Bluetooth**.




Wskazówka! Aby zdefiniować krótką nazwę (przydomek, alias), w widoku urządzeń uwierzytelnionych wskaż urządzenie i wybierz **Opcje**→**Podaj krótką nazwę**. Taka nazwa pomoże Ci rozpoznać konkretne urządzenie podczas wyszukiwania urządzeń lub po odebraniu od niego żądania połączenia.



- **Uwierzytelnianie urządzenia:** wybierz **Opcje**→**Nowe pow. urząd.** Konsola do gier rozpocznie wyszukiwanie urządzeń. Wskaż żądane urządzenie i naciśnij **Wybierz**. Wymień hasła (patrz krok 5 – Uwierzytelnianie, str. 99).
- **Anulowanie uwierzytelnienia:** wskaż urządzenie i wybierz **Opcje**→**Usuń**. Jeśli chcesz anulować wszystkie uwierzytelnienia, wybierz **Opcje**→**Usuń wszystkie**.



Wskazówka! Jeśli w trakcie połączenia z innym urządzeniem usuniesz jego uwierzytelnienie, zostanie ono bezzwłocznie usunięte, ale połączenie pozostanie aktywne.

- **Ustawianie urządzenia jako autoryzowanego lub nieautoryzowanego:** wskaż urządzenie i wybierz **Opcje**→**Autoryzowane** – połączenia między konsolą do gier a tym urządzeniem mogą być nawiązywane bez wiedzy użytkownika. Nie jest wymagana osobna zgoda lub autoryzacja. Używaj tego statusu dla własnych urządzeń (np. komputera) lub urządzeń należących do osób, którym ufasz. W widoku urządzeń uwierzytelnionych przy urządzeniach autoryzowanych dodawana jest ikona . **Nieautoryzowane** – Wysyłane z takiego urządzenia żądania połączenia wymagają każdorazowej akceptacji.

Odbieranie danych przez Bluetooth

Gdy otrzymasz dane przez Bluetooth, usłyszysz sygnał dźwiękowy i wyświetlone zostanie pytanie o chęć odebrania wiadomości Bluetooth. Jeśli ją zaakceptujesz, pojawi się symbol , a element zostanie umieszczony w folderze Sk. odbiorcza aplikacji Wiadomości. Wiadomości Bluetooth oznaczane są symbolem . Patrz „Skrzynka odbiorcza – odbiór wiadomości”, str. 63.

Wyłączanie funkcji Bluetooth

Aby wyłączyć funkcję Bluetooth, wybierz **Bluetooth**→**Wyłączony**.

Łączenie się z komputerem poprzez Bluetooth

O tym, jak zainstalować pakiet „PC Suite for Nokia N-Gage QD”, jak nawiązać połączenie Bluetooth z kompatybilnym komputerem i jak korzystać z pakietu „PC Suite dla Nokia N-Gage QD”, dowiesz się z **Installation Guide for PC Suite**, czyli z instrukcji instalacji pakietu PC Suite, którą znajdziesz na dysku CD-ROM, w częściach „Software” i **Help** („Oprogramowanie” i „Pomoc”).

Korzystanie z dysku CD-ROM

Dysk CD-ROM włożony do napędu CD komputera powinien uruchomić się automatycznie, jeśli komputer jest kompatybilny z WinXP, Win98, WinME, Win98SE lub Win2000. Jeśli tak się nie stanie, wykonaj następujące kroki: otwórz „Eksplorator Windows” i przejdź do głównego katalogu na dysku CD-ROM. Kliknij dwukrotnie plik **N-Gage QD.exe**, żeby otworzyć interfejs użytkownika CD-ROM.

Informacje o bateriach

Ładowanie i rozładowywanie baterii

Źródłem zasilania urządzenia jest ładowalna bateria. Nowa bateria osiąga pełną wydajność dopiero po dwóch lub trzech pełnych cyklach ładowania i rozładowywania. Bateria może być ładowana i rozładowywana setki razy, ale w końcu ulegnie zużyciu. Jeśli czas rozmów i czas gotowości stanie się zauważalnie krótszy niż normalnie, wymień baterię na nową. Używaj tylko baterii zatwierdzonych przez firmę Nokia. Baterię ładuj wyłącznie za pomocą ładowarek zatwierdzonych przez firmę Nokia do stosowania z tym urządzeniem.

Jeśli ładowarka nie jest używana, odłącz ją od urządzenia i gniazda sieciowego. Nie pozostawiaj baterii podłączonej do ładowarki. Nadmierne naładowanie może skrócić żywotność baterii. Jeśli naładowana do pełna bateria nie będzie używana, z upływem czasu rozładowuje się samoistnie. Ekstremalne temperatury niekorzystnie wpływają na proces ładowania baterii.

Bateria powinna być używana tylko zgodnie z jej przeznaczeniem. Nigdy nie używaj uszkodzonej ładowarki lub baterii.

Nie dopuść do zwarcia biegunów baterii. Może to nastąpić przypadkowo, gdy metalowy przedmiot, na przykład moneta, spinacz lub długopis, zewrze dodatni (+) i ujemny (-) zacisk baterii (zaciski te mają formę metalowych pasków na obudowie baterii). Sytuacja taka może mieć miejsce, gdy zapasową baterię nosi się w kieszeni lub portmonetce. Zwarcie

zacisków może uszkodzić baterię lub przedmiot służący za połączenie biegunów.

Pozostawianie baterii w gorących lub zimnych miejscach, takich jak zamknięty samochód latem lub zimą, spowoduje zmniejszenie jej pojemności i żywotności. Staraj się zawsze trzymać baterię w temperaturze od 15°C do 25°C (59°F do 77°F). Urządzenie z przegrzaną lub nadmiernie ochłodzoną baterią może przez chwilę nie działać, nawet gdy bateria jest w pełni naładowana. Sprawność baterii jest szczególnie niska w temperaturach znacznie poniżej zera.

Nigdy nie wrzucaj baterii do ognia! Zużytych baterii należy pozbywać się zgodnie z lokalnie obowiązującymi przepisami. O ile to tylko możliwe, należy je oddać do recyklingu. Nie wyrzucaj baterii wraz z odpadami z gospodarstwa domowego.

EKSPLOATACJA I KONSERWACJA

To urządzenie wyróżnia się najwyższej klasy budową i jakością wykonania, dlatego też wymaga właściwej obsługi. Przestrzeganie poniższych wskazówek pozwoli zachować wszystkie warunki ochrony gwarancyjnej.

- Urządzenie powinno być zawsze suche. Opady, duża wilgotność i wszelkiego rodzaju ciecz mogą zawierać

związki mineralne powodujące korozję obwodów elektronicznych. W przypadku zawilgocenia urządzenia wyjmij z niego baterię i nie wkładaj jej z powrotem, dopóki urządzenie całkowicie nie wyschnie.

- Nie używaj i nie przechowuj urządzenia w miejscach brudnych i zapyłonych. Może to spowodować uszkodzenie jego ruchomych części i podzespołów elektronicznych.
- Nie przechowuj urządzenia w wysokiej temperaturze. Wysokie temperatury mogą być przyczyną krótszej żywotności baterii, uszkodzeń podzespołów elektronicznych, odkształceń lub stopienia elementów plastikowych.
- Nie przechowuj urządzenia w niskiej temperaturze. Gdy urządzenie powróci do swojej normalnej temperatury, w jego wnętrzu może gromadzić się wilgoć, powodując uszkodzenie podzespołów elektronicznych.
- Nie próbuj otwierać urządzenia w sposób inny od przedstawionego w tej instrukcji.
- Nie upuszczaj, nie uderzaj i nie potrząsaj urządzeniem. Nieostrożne obchodzenie się z nim może spowodować uszkodzenia wewnętrznych podzespołów elektronicznych i delikatnych mechanizmów.
- Do czyszczenia urządzenia nie stosuj żrących chemikaliów, rozpuszczalników czy silnych detergentów.
- Nie maluj urządzenia. Farba może zablokować jego ruchome części i uniemożliwić prawidłowe działanie.
- Używaj tylko anteny zastępczej dostarczonej wraz z urządzeniem lub takiej, która została zatwierdzona do użytku. Stosowanie anten innego typu, modyfikacje lub podłączenia mogą spowodować uszkodzenie urządzenia, a przy tym może to stanowić naruszenie przepisów dotyczących urządzeń radiowych.

Wszystkie powyższe wskazówki dotyczą w równej mierze urządzenia, baterii, ładowarki i wszystkich innych akcesoriów. Jeśli jakieś urządzenie nie działa prawidłowo, oddaj je do naprawy w najbliższym serwisie.

DODATKOWE INFORMACJE O BEZPIECZEŃSTWIE

Środowisko pracy

Pamiętaj o konieczności stosowania się do obowiązujących na danym obszarze przepisów. Zawsze wyłączaj urządzenie, gdy jego używanie jest zabronione lub może powodować zakłócenia radiowe bądź inne zagrożenia. Używaj urządzenia w przewidzianej dla niego pozycji. Aby zachować zgodność z wytycznymi dotyczącymi ekspozycji na działanie fal radiowych, korzystaj wyłącznie z akcesoriów zatwierdzonych przez firmę Nokia. Jeśli nosisz przy sobie włączone urządzenie, używaj zatwierdzonego do użytku etui lub futerału.

Aparatura medyczna

Praca każdego urządzenia radiowego (a więc również telefonów bezprzewodowych) może powodować zakłócenia w funkcjonowaniu medycznej aparatury elektronicznej, gdy ta nie jest odpowiednio zabezpieczona. Skonsultuj się z lekarzem lub producentem aparatury medycznej, aby rozstrzygnąć wszelkie wątpliwości i upewnić się, czy dany aparat jest odpowiednio zabezpieczony przed zewnętrznym oddziaływaniem fal o częstotliwości radiowej (RF). Wyłączaj urządzenie we wszystkich placówkach służby zdrowia, jeśli

wymagają tego wywieszone przepisy. Szpitale i inne placówki służby zdrowia mogą używać aparatury czulej na działanie zewnętrznych fal radiowych.

Stymulatory serca Minimalna odległość, jaka powinna być zachowana pomiędzy stymulatorem serca a telefonem bezprzewodowym zalecana przez producentów w celu uniknięcia potencjalnych zakłóceń pracy stymulatora wynosi 15,3 cm (6 cali). Zalecenie to jest zgodne z wynikami niezależnych badań przeprowadzonych przez Wireless Technology Research. Osoby ze stymulatorami serca powinny:

- zawsze zachowywać odległość co najmniej 15,3 cm (6 cali) pomiędzy włączonym urządzeniem a stymulatorem
- nie nosić urządzenia w kieszeni na piersi oraz
- trzymać urządzenie przy uchu po przeciwnej w stosunku do stymulatora stronie ciała w celu zminimalizowania ryzyka zakłóceń

Jeśli zachodzi podejrzenie występowania zakłóceń, należy natychmiast wyłączyć urządzenie.

Aparaty słuchowe Niektóre cyfrowe urządzenia bezprzewodowe mogą powodować zakłócenia pracy pewnych aparatów słuchowych. Jeśli wystąpią takie zakłócenia, należy skontaktować się z usługodawcą.

Pojazdy mechaniczne

Sygnały radiowe (RF) mogą mieć wpływ na działanie nieprawidłowo zainstalowanych lub niewłaściwie zabezpieczonych układów elektronicznych takich jak elektroniczne układy wtrysku paliwa, antypoślizgowe układy zabezpieczające przed blokowaniem kół podczas hamowania, elektroniczne układy kontroli szybkości, układy poduszki

powietrznej. Więcej informacji można uzyskać od producenta lub przedstawiciela producenta samochodu lub zainstalowanego w nim wyposażenia dodatkowego.

Instalacja urządzenia w samochodzie i jego późniejszy serwis powinny być przeprowadzane wyłącznie przez wykwalifikowany personel. Niewłaściwa instalacja lub naprawa może zagrażać bezpieczeństwu użytkownika oraz spowodować utratę ważności wszelkich gwarancji mających zastosowanie do urządzenia. Systematycznie sprawdzaj, czy wszystkie elementy urządzenia bezprzewodowego w samochodzie są odpowiednio zamocowane i czy działają prawidłowo. W sąsiedztwie urządzenia, jego części czy akcesoriów nie powinny znajdować się łatwopalne ciecze, gazy i materiały wybuchowe. Jeśli samochód jest wyposażony w poduszki powietrzne, miej na uwadze, że poduszki te wypełniają się gwałtownie gazem. Nie umieszczaj więc w pobliżu poduszek powietrznych lub przestrzeni jaką zajęłaby poduszka po wypełnieniu żadnych przedmiotów, w tym również przenośnych lub samochodowych akcesoriów urządzenia. Jeśli bezprzewodowe urządzenie samochodowe zostało nieprawidłowo zainstalowane wybuch poduszki powietrznej może spowodować poważne obrażenia.

Korzystanie z urządzenia w samolocie jest zabronione. Wyłącz urządzenie jeszcze przed wejściem na pokład samolotu. Korzystanie z bezprzewodowych urządzeń telekomunikacyjnych w samolocie jest prawnie zabronione, ponieważ może być zagrożeniem dla działania systemów pokładowych i powodować zakłócenia w sieci komórkowej.

Warunki fizykochemiczne grożące eksplozją

Wyłącz urządzenie, jeśli znajdziesz się na obszarze, na którym warunki fizykochemiczne mogą doprowadzić do wybuchu.

Stosuj się wtedy do wszystkich znaków i instrukcji. Do takich obszarów należą miejsca, w których ze względów bezpieczeństwa zalecane jest wyłączenie silnika samochodu. W takich miejscach iskrzenie może być przyczyną eksplozji lub pożaru mogących prowadzić do obrażeń ciała a nawet śmierci. Wyłączaj urządzenie w punktach tankowania paliwa, na przykład w pobliżu dystrybutorów na stacjach serwisowych. Przestrzegaj ograniczeń dotyczących korzystania ze sprzętu radiowego obowiązujących na terenach składów, magazynów i dystrybucji paliw, zakładów chemicznych oraz w rejonach przeprowadzania wybuchów. Miejsca zagrożone wybuchem są najczęściej, ale nie zawsze, wyraźnie oznakowane. Do takich miejsc należą pomieszczenia pod pokładem łodzi, miejsca składowania lub przepompowywania chemikaliów, pojazdy napędzane ciekłym gazem (takim jak propan lub butan) oraz tereny, na których powietrze zawiera chemikalia, cząsteczki zbóż, kurzu lub sproszkowanych metali.

Gry wideo i bezpieczeństwo

Ataki epilepsji. Niektóre osoby mogą doznać ataku podczas zetknięcia z pewnymi obrazami, w tym migającymi światłami lub wzorami, które mogą pojawiać się w grach wideo. Nawet u osób, które nigdy wcześniej nie doznały ataku lub epilepsji, mogą istnieć nierozpoznane skłonności, których skutkiem mogą być ataki epilepsji podczas oglądania gier wideo wywołane wrażliwością na światło. Objawami ataków mogą być zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni twarzy lub oczu, skurcze lub drżenie ramion lub nóg, zaburzenia orientacji, lub chwilowa utrata świadomości. Ataki mogą również powodować utratę przytomności lub drgawki, które mogą prowadzić do obrażeń w wyniku upadku lub uderzenia o znajdujące się w pobliżu przedmioty.

Jeśli doświadczysz któregoś z tych objawów, **natychmiast przerwij grę i skonsultuj się z lekarzem.** Pozwalając dzieciom (lub młodzieży) na zabawę grami wideo, dorośli powinni je nadzorować lub pytać o występowanie takich symptomów, ponieważ właśnie dzieci są o wiele bardziej niż dorośli narażone na tego rodzaju ataki. Aby zmniejszyć ryzyko ataków epilepsji spowodowanych wrażliwością na światło, należy grać w dobrze oświetlonym pokoju, a także nie korzystać z gier, gdy odczuwa się senność lub zmęczenie. Jeśli Ty lub inny członek Twojej rodziny miał w przeszłości atak epilepsji, przed przystąpieniem do korzystania z gier skonsultuj się z lekarzem.

Graj z zachowaniem umiaru. Rób przerwy w grze nie rzadziej niż co pół godziny. Jeśli doznasz niemiłych wrażeń, pocujesz zmęczenie lub ból rąk i/lub ramion, natychmiast przerwij grę. Jeśli taki stan będzie się utrzymywał, skontaktuj się z lekarzem.



Korzystanie z wibracji może pogarszać stan urazów. Nie włączaj wibracji, jeśli cierpisz na dolegliwości kości lub stawów palców, dłoni, nadgarstków lub ramion.

Telefony alarmowe



Uwaga: telefony bezprzewodowe, w tym także to urządzenie, działają w oparciu o sygnały radiowe, sieci bezprzewodowe, sieci naziemne i funkcje zaprogramowane przez użytkownika. Dlatego też nie ma gwarancji uzyskania połączenia w każdych warunkach. W sytuacjach krytycznych, jak konieczność wezwania pomocy medycznej, nigdy nie powinno się więc polegać wyłącznie na urządzeniu bezprzewodowym.

Aby połączyć się z numerem alarmowym:

1. Jeśli urządzenie nie jest włączone, włącz je. Sprawdź moc sygnału sieci komórkowej.
Niektóre sieci komórkowe wymagają zainstalowania w urządzeniu aktywnej karty SIM.
2. Naciśnij  tyle razy, ile potrzeba, żeby usunąć z wyświetlacza wprowadzone znaki i przygotować urządzenie do nawiązywania połączeń.
3. Wprowadź obowiązujący na danym obszarze oficjalny numer alarmowy. Numery alarmowe mogą być różne w poszczególnych krajach.
4. Naciśnij klawisz .

Jeśli pewne funkcje są włączone, konieczne może być ich wyłączenie przed wybraniem numeru alarmowego. Jeśli urządzenie znajduje się w profilu offline lub w profilu samolotowym, należy zmienić profil w celu aktywowania funkcji telefonu, zanim będzie można nawiązać połączenie z numerem alarmowym. Więcej informacji znajdziesz w tej instrukcji lub uzyskasz od usługodawcy.

Po połączeniu się z numerem alarmowym podaj jak najdokładniej wszystkie niezbędne informacje. Twoje urządzenie bezprzewodowe może być jedynym środkiem łączności w pobliżu miejsca zdarzenia. Nie przerywaj połączenia, dopóki nie otrzymasz na to zgody.



OSTRZEŻENIE! W profilu offline lub profilu samolotowym nie można nawiązywać i odbierać żadnych połączeń (nawet z numerami alarmowymi) ani korzystać z funkcji wymagających kontaktu z siecią.

Informacje o certyfikatach (SAR)**URZĄDZENIE TO SPEŁNIA MIĘDZYNARODOWE WYMOGI W ZAKRESIE BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA URZĄDZEŃ EMITUJĄCYCH FALE RADIOWE**

Ten telefon komórkowy jest nadajnikiem i odbiornikiem fal radiowych. Został on tak zaprojektowany i wykonany, aby spełniał ograniczenia dotyczące oddziaływania fal radiowych (RF) określonych przez organizacje międzynarodowe (ICNIRP). Limity te są częścią całościowych wytycznych i określają dopuszczalne poziomy oddziaływania fal radiowych na organizm człowieka. Wytyczne te oparte są na standardach opracowanych przez niezależne instytucje naukowe w toku okresowych i szczegółowych badań naukowych. Przyjęte limity zakładają duży margines bezpieczeństwa, aby zagwarantować je wszystkim osobom, niezależnie od wieku i stanu zdrowia.

Standardową jednostką miary oddziaływania fal radiowych dla telefonów komórkowych jest Specific Absorption Rate, czyli SAR. Graniczna wartość SAR ustalona przez organizacje międzynarodowe wynosi 2,0 W/kg*. Testy w zakresie SAR są przeprowadzane w standardowych pozycjach pracy telefonu, przy maksymalnej nominalnej mocy sygnału we wszystkich częstotliwościach. Chociaż graniczna wartość SAR została określona przy założeniu najwyższej nominalnej mocy sygnału, rzeczywista wartość SAR bywa znacznie niższa od maksymalnej. Jest tak dlatego, że urządzenie jest przystosowane do działania na różnych poziomach mocy, tak by zużywało tylko moc niezbędną do uzyskania łączności z siecią. Generalnie, im bliżej stacji bazowej, tym mniejsze zużycie mocy.

Najwyższa wartość SAR dla tego urządzenia w testach w pozycji przy uchu wynosi 0,57 W/kg.

Urządzenie to spełnia wszystkie wytyczne w zakresie oddziaływania fal radiowych dla użytkowania w normalnej pozycji przy uchu lub w innej pozycji, w odległości co najmniej 2,2 cm od ciała. W przypadku umieszczenia telefonu na ciele w etui, na zaczepie na pasku lub w uchwycie, akcesoria te nie powinny zawierać żadnych części metalowych, a odległość produktu od ciała powinna wynosić co najmniej 2,2 cm.

Do przesyłania plików danych lub wiadomości wymagane jest odpowiedniej jakości połączenie urządzenia z siecią. Zdarza się, że transmisja danych lub wiadomości zostaje wstrzymana do chwili uzyskania takiego połączenia. Do zakończenia transmisji należy przestrzegać instrukcji dotyczących zachowania minimalnej odległości.

* Graniczna wartość SAR przyjęta dla urządzeń komórkowych w użytku publicznym wynosi 2,0 W/kg (jest to wartość uśredniona w przeliczeniu na 10 gramów tkanki ciała). Wartość ta zakłada duży margines bezpieczeństwa, aby zapewnić dodatkową ochronę przed działaniem fal radiowych oraz uwzględnić różnice w pomiarach. Wartości SAR mogą się różnić zależnie od krajowych wymogów raportowania oraz od pasma przenoszenia w danej sieci. Więcej informacji o wartościach SAR w innych krajach znajdziesz pod adresem www.nokia.com.

Skorowidz

A

Adres IP, termin w słowniczku 41

Alarmy

Alarmy kalendarza 79

Budzik 85

Aplikacje, Java 92, 93

B

Bluetooth

Adres urządzenia 98

Fabrycznie ustawione hasło 99

Hasło, termin w słowniczku 99

Ikony urządzeń 98

Uwierzytelnianie 98

Uwierzytelnianie,
termin w słowniczku 99

Wskaźniki stanu połączenia 99

Wyłączanie 100

Wymagania dotyczące połączeń 99

Żądanie uwierzytelnienia 99

Brak pamięci

Sprawdzanie ilości zajętej
pamięci 24

C

Cache 90

CD-ROM 101

Centrum usługi wiadomości SMS 70

Centrum usługi wiadomości tekstowych

Dodawanie nowego 70

Centrum wiadomości tekstowych 70

Certyfikaty 45

D

Data

Ustawienia 43

DNS (Domain Name Service),
termin w słowniczku 41

Drzemka

Alarm kalendarza 79

Budzik 85

Dźwięki

Nagrywanie dźwięków 86

Ustawienia 76

Usuwanie osobistych dźwięków
dzwonka 50

Dźwięki dzwonka

Dodawanie osobistego dźwięku
dzwonka 50

Odbiór w wiadomości tekstowej 64
Ustawienia 76

F

Formaty plików

Plik SIS 92

G

Głosowe wybieranie numerów 51

Głośnik 26

Włączanie 26

Wyłączanie 26

Godzina

Ustawienia 43

GPRS 38

Licznik danych 33

Termin w słowniczku 38

Ustawienia 42

Gry

Profil N-Gage 76

Profil Offline 76

Rozpoczynanie gry 16

Usuwanie związanych z grą
danych 17

Wielu graczy 16

Zarządzanie danymi gier 17

I

Internet

Punkty dostępu,
patrz *Punkty dostępu*

ISDN, termin w słowniczku 40

J

Java

Patrz *Aplikacje*.

K

Kalendarz

Alarm 79

Korzystanie z pakietu PC Suite 79

Wyłączanie alarmu kalendarza 79

Wysyłanie pozycji 80

Karta pamięci 15, 24

Hasło 26

Odblokowywanie 26

Karta SIM

Kopiowanie opisów i numerów
telefonów 50

Opisy i numery 34

Wiadomości 69

Wiadomości na karcie SIM 34

Karta z grą 15

Karty kontaktowe

Usuwanie dźwięków dzwonka 50

Wstawianie zdjęć 49

Zapisywanie sygnałów DTMF 30

Karty SIM w systemie prepaid 32

Kod blokady 43

Kod PIN 43

Kody dostępu 43

Komputer

Łączenie 101

Kopiowanie

Kontaktów między kartą SIM
i pamięcią urządzenia 50

Tekst 60

M

Menu

Zmiana układu 21

Miniatury

Na karcie kontaktowej 49

N

Nagrywanie znaków głosowych 51

O

Obrazy

Przeglądanie 53

Oprogramowanie

Przesyłanie pliku .SIS do
urządzenia 92

P

PC Suite

Dane kalendarza 79

Plik SIS 92

Polecenia USSD 69

Połączenia

Czas trwania 31

Limit kosztów 32

Międzynarodowe 27

Odebrane 31

Przenoszenie 30

Ustawienia 36

Ustawienia przekazywania
połączeń 30

Wybierane numery 31

Połączenia z komputerem 101

Pomoc 18, 19

Proste wybieranie 28

Przeglądanie zdjęć 53

Przełączanie aplikacji 20

Przypomnienie

Patrz *Kalendarz, Alarm*

Punkty dostępu 38

Ustawienia 39

Ustawienia, zaawansowane 41

Punkty dostępu do internetu (IAP)

Patrz *Punkty dostępu*

R

Regulacja głośności 26

Głośnik 26

W trakcie połączenia 27

Rejestr

Filtrowanie 33

Usuwanie zawartości 33

Rejestrator wideo 55

S

Serwis informacyjny

Patrz *Wiadomości sieciowe*. 69

Skróty

- w aplikacji Ulubione 86
- w aplikacji Zdjęcia 53
- w trybie gotowości 22

Skrzynka pocztowa 65

Skrzynka poczty głosowej 27

- Przekazywanie połączeń na pocztę głosową 30

Spis połączeń

- Patrz *Rejestr*

Stan bezczynności

- Patrz *Tryb gotowości 21*

T

Transmisje danych

- Wskaźniki 22

Tryb głośnomówiący

- Patrz *Głośnik*

Tryb gotowości 21

U

Ustawienia

- Aplikacje (Java™) 94
- Bluetooth 98
- Certyfikaty 45
- Data i godzina 43
- Dostosowywanie konsoli do gier 21
- Dźwięki 76
- Język 35
- Kalendarz 80
- Kod blokady 43

Kod PIN 43

Kody dostępu 43

Przekazywanie połączeń 30

Punkty dostępu 39

Rejestr 33

Transmisje danych 38

Ustawienia oryginalne 36

Wygaszacz ekranu 36

Wyświetlacz 36

Zakaz połączeń 47

Ustawienia połączeń 38

Usuwanie zawartości ekranu

- Patrz *Tryb gotowości*

W

Wiadomości

- Pisanie wiadomości e-mail 60

- Wiadomości multimedialne 60

Wiadomości głosowe 27

Wiadomości multimedialne 60

- Odtwarzanie dźwięków 63

- Ponowne odtwarzanie

- dźwięków 63

Wiadomości sieciowe 69

Wiadomość e-mail 60

- Otwieranie 66

- Pobieranie ze skrzynki

- pocztowej 66

- Przeglądanie załączników 67

- Tryb offline 68

- Zdalna skrzynka pocztowa 65

Wklejanie

- Tekst 60

Wskaźniki i ikony w trybie gotowości 22

Wskaźniki połączeń

- Bluetooth 99

- GPRS 22

- Transmisja danych GSM 22

Wybieranie ustalone 44

Wycinanie

- Tekst 60

Wysyłanie

- Karty kontaktowe, wizytówki 50

Z

Zakładka, termin w słowniczku 88

Zdalna skrzynka pocztowa 65

Zdjęcia

- Dodawanie do karty kontaktowej 50

Zegar

- Alarm 85

- Drzemka 85

- Ustawienia 85

Znaki głosowe 51

- Dodawanie 51

- Nawiązywanie połączeń 51